

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

kByte

VIII. évfolyam, 1. szám, 1997. január

# HULL A PELYNES

DOWN IN THE DUMPS 2  
STEEL PANTHERS 2  
TUNNEL B1  
REALMS OF THE HAUNTING  
F1 GRAND PRIX MANAGER 2

# HULLAHOPP

DONKEY KONG 3  
DIE HARD TRILOGY  
RELOADED  
HARDCORE 4X4

ULTIMATE MK3  
ÉS  
MORTAL KOMBAT TRILOGY

# HULLAJÓ!

DISCWORLD 2, LARRY 7, TOONSTRUCK,  
CITY OF THE LOST CHILDREN, MASTERS OF ORION 2



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

## SNES

### HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD 19999

### AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V 9900 PUSH OVER 3500  
KENO RAGE 5900 THE UNTOUCHABLES 5900  
OPERATION LOGIC: BOMB 5900

### PAL CARTRIDGE-OK

BEAVIS & BUTT-HEAD 7900 PARODIUS 6900  
BIG SKY TROOPER 11900 PINOCCHIO 14900  
BOOGERMAN 12900 PREHISTORIC MAN 9900  
BRUTAL 5900 PRINCE OF PERSIA 2 13900  
DEEP SPACE 9 13900 REAL MONSTERS 9900  
DONKEY KONG COUNT. 12900 REVOLUTION X 12900  
DONKEY KONG COUNT. 2 14900 SMURFS 2 12900  
DONKEY KONG COUNT. 3 14900 SOCCER KID 9900  
DOOM 9900 SPAWN 11900  
EARTHWORM JIM 12900 SUPER MARIO WORLD 7900  
EXHAUST HEAT 11900 SUPER SOCCER 5900  
FIFA 97 14900 SUPER STAR WARS 11900  
FINAL FIGHT 3 13900 SUPER TURRICAN 2 12900  
GHOU PATROL 7900 THEME PARK 14900  
INCREDIBLE HULK 10900 TOY STORY 11900  
KILLER INSTINCT 9900 ULTIMATE KOMBAT 3 13900  
LEMMINGS 2 TRIBE 9900 WEAPONLORD 12900  
LOST VIKINGS 9900 WORMS 12900  
MARIO ALL STARS 9900 WWF RAW 5900  
NBA 97 HIVJ YOSHI'S ISLAND SUP.M.2 14900  
PAPERBOY 5900

## GAME GEAR

### JÁTÉKOK

CHAKAN 4900 SONIC DRIFT RACE 7900  
CHESS MASTER 3900 SPACE HARRIER 5900  
F1 8900 VR TROOPER 7900  
MEGA MAN 7900 WIZARD PINBALL 8900  
POWER DRIVE 7900 WWF RAW 5900  
PRIMAL RAGE 7900

## GAMEBOY

### HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL 11999

### JÁTÉKOK

BUGS BUNNY CRAZY C. 6900 MORTAL KOMBAT III 6900  
EARTHWORM JIM 7900 NIGEL MANSELL 6900  
FIST OF NORTHSTAR 5900 OBELIX 6900  
GAUNTLET II 3900 PINBALL MANIA 5900  
HAL WRESTLING 2900 PINOCCHIO 7900  
IRONMAN X0 MAHOWAR 9900 PRIMAL RAGE 6900  
JUNGLE STRIKE 8900 ROBOCOOP VS TERM. 6900  
KIRBY'S DREAM LAND 6900 SMURFS 2 7900  
KIRBY'S DREAM LAND 2 6900 STREET RACER 6900  
KIRBY'S PINBALL LAND 5900 SUPER BATTLE TANK 6900  
MARIO LAND 2 6900 SUPER MARIO 6900  
MARIO LAND 3 6900 WATERWORLD 6900  
MARIO PICROSS 5900 WORMS 7900  
MONSTER MAX 6900 WWF RAW 5900

## AMIGA

### JÁTÉKOK

BANSHEE-A1200 4999 PLAN 9 FROM OUTER S. 1999  
BOB S BAD DAY 1999 PREMIER MAN 3 MULTI E. 2999  
BRIAN THE LION-A1200 3999 RALLY CHAMPIONSHIP 3999  
DENNIS AGA 2999 RISE OF ROBOTS A500+ 4999  
DISPOSABLE HERO 2999 SECOND SAMURAI-A1200 3999  
FIELDS OF GLORY 3999 SEEK AND DESTROY 3999  
GLOOM AGA 3999 SHADOW FIGHTER AGA 2999  
KICK OFF 3 AGA 2999 SPERIS LEGACY AGA 4999  
KILLING GROUNDS AGA 6999 SUBWAR 2050 AGA 2999  
LION KING AGA 4999 SUPER SKIDMARKS 3999  
MICROPROSE GOLF 3999 SUPER TENNIS CHAMPS 3999  
OUT TO LUNCH 2999 XTREME RACING 3999

## C64

### CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND 999 TOKI 999  
ROBOCOP 3 999

### KAZETTÁK

ACROJET 699 NINJA RABBITS 699  
ALIEN 3 999 OUTRUN 699  
ARMALYTE 699 OUTRUN EUROPA 699  
BADLANDS 699 PIRATES 999  
BLUE BARON 699 010 TANK BUSTER 699  
CALIFORNIA GAMES 699 QUEDEX 299  
CHAMPIONSHIP WRESTL. 299 RICK DANGEROUS 2 299  
CONTINENTAL CIRCUS 699 ROBOCOOP 299  
CRACKDOWN 699 RODLAND 699  
DELTA 299 SILKWORM 699  
DOUBLE DRAGON 699 SKATIN USA 699  
FORGOTTEN WORLDS 699 SOCCER DOUBBLE 2 299  
GAMES WINTER EDITION 699 SOLO FLIGHT 699  
GEMINI WINGS 699 ST DRAGON 699  
GO FOR GOLD 299 STRIDER 2 699  
HEROES OF THE LANCE 699 SUMMER CAMP 299  
HUNTERS MOON 699 SUPER SCRAMBLE 699  
LAST VB 699 SWIV 699  
LED STORM 699 TETRIS ÉS KIKUGI 699  
LEMMINGS 1999 TIGER ROAD 699  
MC DONALD LAND 999 TITANIC BLINKY 699  
MERCS 699 TURBO CHARGE 699  
MICROPROSE SOCCER 699 TURRICAN 699  
MULTIMOXX vol. I 299 TUSKER 699  
MULTIMOXX vol. IV 299 WINTER GAMES 699  
NIGHTSHIFT 299

### LEMEZEK

COPEYE COLLECTION 599 NARCO POLICE 999  
-COPEYE 1.2.3 999 NEW ZEALAND STORY 999  
POSTMAN PAT COLL. 599 NEWCOMER 999  
-POSTMAN PAT 1.2.3 999 NO LIMIT 999  
A KASTÉLY 699 NORTH & SOUTH 999  
ACTION FIGHTER 699 OPERATION HORMUZ 499  
ALIEN 3 999 OPERATION NEPTUN 999  
BAL 999 PINK PANTHER 999  
BBURAGO RALLY 999 POLE POSITION F1 999  
BOOM 999 PREDATOR 999  
BUDOKAN 999 RAMBO 3 999  
CAPTAIN FIZZ 999 RETURN OF THE JEDI 999  
CHUCK ROCK 999 ROADRUNNER 999  
COMMANDO II 999 ROBOCOOP 999  
CRAZY CARS 3 999 ROBOCOOP 2 999  
CREATURES 999 RODLAND 999  
CREATURES 2 999 RUNNING MAN 999  
DALEK ATTACK 599 SHADOW DANCER 999  
DARKMAN 999 SHADOW WARRIOR 999  
DIE HARD 999 SHINOBİ 999  
DOUBLE DRAGON 3 999 SKULL & CROSSBONES 999  
DYNASTY WARS 999 STAR WARS 999  
EMPIRE STRIKES BACK 699 STEIGER 499  
ENIGMA FORCE 999 STREET FIGHTER 2 999  
F16 COMBAT PILOT 999 STREET ROD 999  
FACE OFF HOCKEY 999 SUBURBAN COMMANDO 999  
FERRARI F1 CHALL. 999 SUPER MARIO 999  
FINAL FIGHT 999 SWORD OF HONOUR 999  
FLIMBO S QUEST 999 TEENAGE M. NINJA TURT. 999  
FOOTBALL MANAGER 3 999 TERMINATOR 2 999  
FORT APOCALYPSE 999 TEST DRIVE 2 999  
FOX FIGHTS BACK 999 TETRIS ÉS KIKUGI 699  
GAZZA 2 999 TIME MACHINE 999  
GOLDEN AXE 999 TIME SCANNER 999  
GRAND PRIX CIRCUIT 999 TOM & JERRY 2 999  
HAMMERFIST 999 TOTAL RECALL 999  
HUDSON HAWK 799 TURBO CHARGE 999  
JAMES POND 2 999 TURBO OUTRUN 999  
JAWS 699 TURRICAN II 999  
JUDGE DREED 999 TUSKER 999  
LAST NINJA 3 999 USAGI 999  
LETHAL WEAPON 599 VENDETTA 999  
LICENCE TO KILL 999 WATER POLO 999  
LONG LIFE 999 WEST BANK 999  
LOTUS ESPRIT 999 WHO DARES WINS 999  
MC DONALD LAND 999 WHO DARES WINS 2 999  
MICKEY MOUSE 999 ZORRO 999

## MEGADRIVE

### HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD 19999

### GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST 7900 OUTRUN 2019 5900  
DR. ROBOTNIK'S MEAN M. 5900 OUTRUNNERS 5900  
NFL 94 FOOTBALL 5900 SOCKET 7900  
ONSLAUGHT 6900 SUBTERRANIA 5900

### PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2 7900 MS PACMAN 7900  
ALIEN SOLDIER 9900 NBA LIVE 96 12900  
BEAVIS & BUTT-HEAD 7900 NBA LIVE 97 13900  
BOMANZA BROS 5900 NHL 96 HOCKEY 11900  
BUBBLE & SQUEAK 6900 NHL 97 12900  
CHESTER CHEETAH 5900 OTTIFANTS 8900  
CLASSIC COLLECTION 9900 PAPERBOY 7900  
DEEP SPACE 9 12900 PINOCCHIO 12900  
DESERT STRIKE 6900 REAL MONSTERS 7900  
DRAGON'S REVENGE 7900 REVOLUTION X 9900  
DYNAMITE HEADY 9900 ROLD TO RESCUE 5900  
EX MUTANTS 6900 RUGBY WORLD CUP 95 7900  
EXO SQUAD 11900 SHADOW OF BEAST II 4900  
GARFIELD 9900 SMURFS 2 11900  
GENERAL CHAOS 5900 SNAKE RATTLE N ROLL 4900  
GLOBAL GLADIATORS 5900 SPARKSTER 9900  
GREEN DOG 4900 SPIROU 7900  
HOOK 7900 SPOT GOES TO HWY. 12900  
INC. CRASH DUMMIES 7900 SUPERSTAR SOCC. DEL. 13900  
JAMES POND II 5900 THOMAS TANK ENGINE 7900  
KAWASAKI SUP. BIKES 9900 TOYS 5900  
KLAX 4900 TOYSTORY 12900  
LANDSTALKER 8900 ULT. MORTAL KOMBAT 3 13900  
MARSHUPILAMI 11900 VIRTUAL BART 5900  
MEGA MAN WILLY WARS 11900 ZOMBIES ATE MY NEIGH. 7900

## SZÁMÍTÓGÉP

### KIEGÉSZÍTŐK

DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek 2999  
COMMODORE JOY - ATTACK 2999  
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD 2999  
PC JOY - ACTION PAD 4999  
PC JOY - COMPETITION PRO 3999  
PC JOY - EXPLORER PAD 5999  
PC JOY - F15 TALON 19999  
PC JOY - FX3000 6999  
PC JOY - MAGNUM 6 9999  
PC JOY - MASTER PAD 5999  
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD 4999  
PC JOY - POWER PAD 3999  
PC JOY - POWER PAD PRO 7999  
PC JOY - SABRE 5999  
PC JOY - SABRE PRO 6999  
PC JOY - SPRINT PAD 4999  
PC JOY - SWIFT PAD 4999  
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS 29999  
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2 34999  
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY 9999  
PC JOY - TORNADO 3999  
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK 3999  
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS 3999  
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA 3999  
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE 3999  
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT 399  
PC MOUSEPAD - RAT MAT 1999  
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD 6999

## KONZOL

### KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY töltő és elem 1999  
MD ACTION REPLAY V2.0 9999  
MD JOY - ARCADE JOYSTICK 9999  
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) 2499  
MS JOY - CONTROL PAD 1999  
NES ACTION REPLAY 5999  
PSX összekötő kábel 3999  
PSX ARCADE STICK 9999  
PSX CONTROL PAD 7999  
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel 1999  
PSX memória kártya 6999  
PSX PREDATOR GUN 9999  
SATURN JOY - ECLIPSE PAD 6999  
SATURN JOY - ECLIPSE STICK 9999  
SATURN JOY - SIDEWINDER 9999  
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel 1999  
SATURN NTSC adapter 7999  
SATURN PISZTOLY - ENFORCER 9999  
SATURN PREDATOR GUN 9999  
SEGA Master System - Game Gear KONVERTER 3999  
SEGA MEGA CD ADAPTER 7999  
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER 3999  
SNES ACTION REPLAY V2.0 9999  
SNES JOY - ACTION PAD 2999  
SNES JOY - SPRINT PAD 3999  
SNES JOY - PHANTOM 3999  
SNES SCART - RCA KÁBEL 3999  
SNES SFX KONVERTER 4000  
SUPER GAME BOY 9999

## CD 32

### JÁTÉKOK

AKIRA 3999 JUNGLE STRIKE 4999  
ALFRED CHICKEN 2999 LOTUS TURBO CHALL. 4999  
ALIEN BREED ÉS QWAK 3999 MYTH 2999  
BATTLE TOADS 3999 NIGEL MANS WORLD CH. 4999  
BUBBA AND STIX 4999 PREMIERE 3999  
CHUCK ROCK 3999 PROJECT X & F17 3999  
CHUCK ROCK II 2999 SPERIS LEGACY 4999  
O GENERATION 3999 STRIKER 4999  
DEEPCORE 2999 SUPER METHANE BROTH. 2999  
DISPOSABLE HERO 2999 SUPER PUTTY 1999  
DRAGON STONE 3999 SUPERFROG 2999  
FIRE AND ICE 3999 SURF NINJAS 999  
FLY HARDER 2999 TOP GEAR 2 2999  
FURY OF THE FURIES 3999 ULTIMATE BODY BLOWS 5999  
HUMANS 3999 UNIVERSE 3999  
INTER KARATE + 999

## ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

### HARDWARE

## SEGA SATURN +

1 CONTROL PAD

69999,- HELYETT

**MINDÖSSZE: 49999,-**

## SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD

69999,- HELYETT

**MINDÖSSZE: 49999,-**

### SOFTWARE

INFORMÁCIÓKÉRT HÍVJ A 11-26-415-05 TELEFONSZÁMOT

## ANGOL ÚSÁGOK

PC GAMER 1599 EGM2 999  
PC FORMAT 1599 GAME PRO 999  
EDGE 999 SEGA SATURN OFFICIAL 999  
EGM 999 PSX OFFICIAL (PSX) + CD 1999



# Touche!

## The Adventures of the Fifth Musketeer

**Az ötödik muskétás kalandjai  
immáron magyarul is megelevenednek!**



**MEGJELENT**  
a népszerű kalandjáték  
magyar szöveggel ellátott változata  
az **576 KByte** gondozásában!





# tartalom

## VIII. ÉVFOLYAM

RELOADED (PSX) .....	6
THE CROW (PC) .....	7
SPACE JAM (PC) .....	7
REALMS OF THE HAUNTING (PC) .....	9
STEEL PANTHERS 2. (PC) .....	12
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PSX) .....	17
ULTIMATE MK3 (SNES) .....	17
CITY OF THE LOST CHILDREN (PC) .....	22
DEATH RALLY (SAT) .....	29
NBA 97 (MEGADRIIVE) .....	30
FIFA 97 (MEGADRIIVE) .....	30
NHL 97 (MEGADRIIVE) .....	31
ACTUA GOLF (SATURN) .....	32
HARDCORE 4X4 (SATURN) .....	32
DIE HARD TRILOGY (PSX) .....	33
TUNNEL B1 (PC) .....	40

DOWN IN THE DUMPS (PC) .....	10
GRAND PRIX MANAGER 2. (PC) .....	14
DONKEY KONG 3. (SNES) .....	20
MASTERS OF ORION 2. (PC) .....	24
LARRY 7. (PC) .....	26
AGE OF SAIL (PC) .....	34
DISCWORLD 2. (PC) .....	36
TOONSTRUCK (PC) .....	42

HÍREK .....	4-5
CINKELT LAPOK .....	41
CSEVEGŐ .....	46

ACTUA GOLF (PC) .....	32
AGE OF SAIL (PC) .....	34
CITY OF THE LOST CHILDREN (PC) .....	22
DEATH RALLY (PC) .....	29
DIE HARD TRILOGY (PSX) .....	33
DISCWORLD 2. (PC) .....	36
DONKEY KONG 3. (PC) .....	9
DOWN IN THE DUMPS (PC) .....	10
FIFA 97 (MEGADRIIVE) .....	30
GRAND PRIX MANAGER 2. (PC) .....	14
HARDCORE 4X4 (SATURN) .....	32
LARRY 7. (PC) .....	26
MASTERS OF ORION 2. (PC) .....	24
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PSX) .....	17
NBA 97 (MEGADRIIVE) .....	30
NHL 97 (MEGADRIIVE) .....	31
REALMS OF THE HAUNTING (PC) .....	9
RELOADED (PSX) .....	6
SPACE JAM (PC) .....	7
STEEL PANTHERS 2. (PC) .....	12
THE CROW (PC) .....	7
TOONSTRUCK (PSX) .....	42
TUNNEL B1 (PC) .....	40
ULTIMATE MK3 (PSX) .....	17
TUNNEL B1 (PSX) .....	35



### DONKEY KONG 3.

A hordóhajigáló emberszabásúak visszatértek, minden eddiginél szebb köntösben!

**20-21. oldal**



### DISCWORLD 2.

Fergeteges interaktív mozi a kelekótya Rincewinddel, a lustálkodó Halállal, a majommá változott Könnyutárossal és a jó öreg Korongvilág többi ideilen szereplőjével.

**36-39. oldal**

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomtatás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/01-66-22)

Feladás vezető: Grasseily István

Lapfőmunkálat: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapfőmunkálat: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Adja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pl.: 132.

Terjesztő: a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pl.: 132.



### AKTUÁLIS

Új év, új hónap, új 576, és természetesen új rakás játek. Ahogy bepillantottam a karácsonyfa alá, annyi új játékot pillantottam meg alatta, hogy percekre elállt a szavam.

(1 perc...  
2 perc...  
3 perc...  
4 perc...  
5 perc...)

Aztán a percek szépen elmúltak, és elégedetten mormogtam az orrom alá: hát ez most vagy nem semmi, vagy több a soknál - de az biztos! Az ember lassan kezd a Laokoon-csoportra hasonlítani, amint a friss stuffok és a csekély terjedelem kígyójával küzdök.

Az mindenesetre megnyugtató, hogy a grafikus kalandjátékok új reneszánszukat élik PC-n, és mint ahogy arról a Discworld 2., Larry 7. vagy akár a Toonstruck hamarosan tanúskodni fog. Utóbbi mondjuk nem férne bele egészen a full-motion-video free zónába, de azért szódával még így is elmegy.

Konzolokon is zajlik az élet, remélem a Mortal Trilogy, az UMK 3. vagy esetleg a Die Hard Trilogy legalább annyira fejleszti ízes magyaros kiszólásokkal kapcsolatos szókincseteket, mint amennyire amortizálja a kezelőszer-vek állagát.

Kivételesen eszembe jutott valami: az ide érkező levelekből az derült ki, hogy páran úgy tudjátok, hogy csak az év elején lehet egész évre előfizetni. Megnyugtatóan közölném, hogy ebben a tekintetben pont úgy működünk, mint a BKV nevű terrorszerv a bérleteivel: a vásárlás (előfizetés) napján indul a mandula, és a cucc addig érvényes, amíg az adott idő le nem telik.

Ha véletlenül még eszembe jutna valami, arról a következő számban mindenképpen referálok.

### TOONSTRUCK

Roger Rabbit már tudja, hogy nehéz egy firka élete az emberek között - most megtudjuk milyen egy emberé a firkák között.

**42-45. oldal**

### GRAND PRIX MANAGER 2.

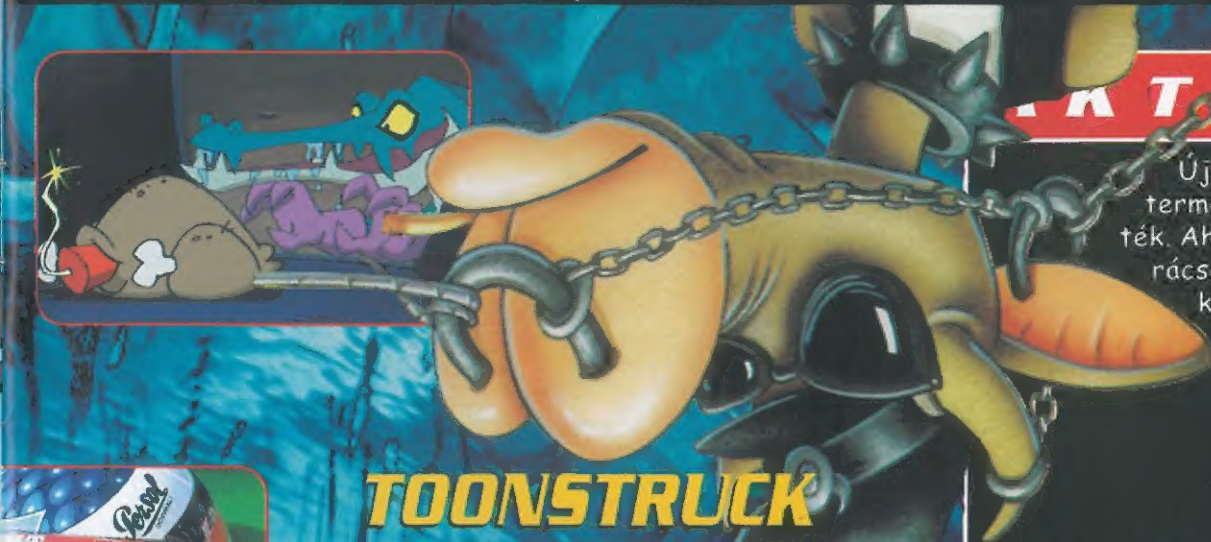
Digyázat! Ámokfutó homokfutók a futóhomokon!

**14-15. oldal**

### LARRY 7.

A többnyire lezser öltözetet viselő nőcsábász rekeszizom szaggató kalandjai szíve szántalan választottjával.

**26-28. oldal**





# HÍREK

Az új esztendő első egy-két hónapja mindig nagy nyüzsgést hoz a játékpiacon. A fejlesztők ilyen tájban engedik el azokat a kész projektjeiket, amelyeket ilyen-olyan taktikai megfontolások alapján nem hajtottak be a szokásos karácsony előtti játékdömping talán túlságosan is mély vizébe. Másrészt ilyenkor kezdik meg az infok kiszivároztatását azon új fejlesztéseikről, amik reményeik szerint majdan jótékony hatást gyakorolnak bankszámlájukra. Ennek a trendnek megfelelően a hírek két részre (a közeljövőben piacra kerülő stuffok és a távlati tervek) oszlanak. Sajnos csak a töredék ért ide a távlati terveknek, szóval ha minden igaz, akad majd valahol egy megjelenési előrejelzés is. (Zárójelben azért megjegyzendő, hogy azok az adatok azért erős fenntartással kezelendők.)

Az első képek alapján ropant ígéretesnek látszik egy francia csodabogár, a Cryo (Captain Blood, The Lost Eden, stb.) új fejlesztése, a RIVERWORLD. Grafikailag első látásra úgy fest, mintha a készítő megmált volna az Internet valamelyik "szabadkikötőjében" a Magic Carpet 2. engine-jét, de ők égre-földre esküdöznek, hogy igazából a Civ2 inspirálta. Azért ez elég ígéretes szülőpáros, nemde? A történet a szokásos világvége mesével kezdődik: a játékosnak egy újonnan terraformált planétán kell lépésről-lépésre újra felépítenie elpusztult ci-

vilizációját, néhány barátságátalan szomszédától körülvéve, akik szintén pont ezt



Hexen 2.

a helyet szúrták ki maguknak. A 11 technológiai szint több száz eleme, a 20 ország, a Civ fejlődési logikája és a MC2. 3D-technikája az életjátékoknál eddig meglehetősen szokatlan fokú cselekvési szabadságot fog a játékos számára biztosítani - legalábbis ezt ígér. Majd meglátjuk mi sül ki belőle.

Szintén stratégiai játék lesz az Acclaim kiadásában megjelenő CONSTRUCTOR - bár az előbb említett darabtól merőben eltérő koncepcióval. Képzeld el egy három (illetve - az időtényezőt is figyelembe véve - négy) dimenzióban játszódó 'Gazdálkodj okosan'-t, adj hozzá egy kis jelenkori magyar feelinget - és kábé már előtted is áll a játék. Négy játékos küzd különböző vegyes módszerekkel a város feletti domanincáért,

és egyetlen vágyuk, hogy csődbe kergessék a többiek. Mindenki egy kisebb saját területtel kezd, amit újabb vásárlásokkal gyarapíthat. Az új szerzeményeket munkásainkkal beépíthetjük, majd bérlőket telepíthetünk oda, tőlük pedig

természetesen szerény (?) adót fogunk szedni - ez a kapitalizmus egyik alappillére. A másik pedig a maffia, akik esetleg megpróbálhat-



Riverworld

nak olyan embereknek "visszautasíthatatlan ajánlatot tenni" a Keresztapa, akiknél a gazdasági érvek hatástalannak bizonyultak. Mivel minden játékos alapfelszereléséhez tartozik az öltöny és a mobiltelefon, tehát leendő managerek, agykontrollosok, gengszterfőnökök és egyéb vegyes népségek akár oktatóprogramnak is használhatják.

A Doom-rajongók megnyugodhatnak: idő kell ahhoz, míg a Command&Conquer-stílus átformálja a játékok között uralkodó trendet - addig is viszont bőven ellátják őket kedvencük hasonmásai. Jön a folytatás az egyik legjobban sikerült klónból is. A Raven volt az első cég, amelynek az id licenc alap-

ján átadta a Doom engine-jét. Nem volt rossz kezdeményezés, mert az ezzel gyártott Raven-cuccok (Heretic, Hexen) jelentősen kibővítették a Doom sajátos 3D világát. Az együttműködés továbbra is tart, mert a húsvét táján piacra kerülő, egyelőre HEHEN 2. munkacímét viselő 30 szintes darab lesz az első nem-id játék, amely a Quake-ben alkalmazott technológiával készült. Az első rész által lefektetett hagyományok alapján, a szokásos kedélyes mésszárláson kívül most is fontos szerephez jutnak majd a játékokban a RPG-elemek: lesz egy negyedik karakterosztály is; karaktereink tapasztalati pontjai a játékban folyamatosan növekednek, amely előbb-utóbb szintjének emelkedését, valamint az ebből adódó új képességeket eredményezik; a fegyverek szintje szintén emelhető; stb. Ja, még valami: mostantól lehet benne úszni is. "Még Quake a nép, most adjatok neki" - ez egy új id-vers kezdősora, szóval ha Hexen 2. kapcsán amúgy

is szóba kerültek, említsük meg azt is, hogy gőzerővel fejlesztik a 2. részét, amit - legalábbis jelen elképzeléseik szerint - valamikor karácsony előtt akarnak majd piacra dobni. A kilátások, legalábbis számunkra, elég ijesztőnek tűnnek: a kivitelezést ugyanis az újgenerációs 3D videokártyák és Pentium330-asok képességeihez óhajtják igazítani...

A Psygnosis háza táján is zajlik az élet, jó szokásuk szerint egyszerre 8-10 projektjük is fut párhuzamosan. Ebből nyilvánvaló elsőbbséget élvez a Playstationös F1 PC-konverziója, valamint az igencsak kellemesnek ígérkező ECSTATIC 2. Utóbbiban jelentős csiszolás történt SVGA-grafika ügyben, to-



Constructor



Ecstatica 2.



vább több mint 2.000 nézőpontot építettek be az új horrorshowba. Utóbbi kifejezés nem véletlen: a sztori és a helyszínek (temetők, csatornák, erdők, és hasonló, kikapcsolódásra elsőrangúan alkalmas helyek) az előző rész hangulatát idézik. Léven ugyanaz a producer, az üzletileg sikeres Ecstatica folytatása késleltette a már több éve ígérgetett **URBAN DECAY** munkálatait. Grafikailag erősen emlékeztet a testvérré, történetében már kevésbé. Ez amo-

senkinek gondolom kevesen vannak, akik ne ismernék a kedves papát. A folytatás Playstationról most átvonul PC-re is. Fergeteges 3D száguldás várható, idegszagató techno-zenével (szerencsére épp nincs hangkártya a gépemben), amiből kitakarították az előd grafikai gyengeségeit, illetve a játékosokat a gutaütés közelébe kergető technikai baklövéseket. Ujdonság lesz egy pár állapotjelző, ami a hosszabb versenyeken szükséges taktikázást segíti, illetve a Shockwave. Volt 64-esek szívét biztos megdobogtatja, hogy a Psygnosis jövőtárból az egyik kedvencükkel talán újra találkozhatnak PC-n. Úgy hívják **THE SENTINEL**.

A végére hagytam a kedvenceimet, akik Bullfrog névre hallgatnak. Már a CD-boltok ajtaján kopogtat a Theme

Theme Park



mert örületbe kergethetjük a három konkurensünket is. Szintén februárúra ígéri, hogy végre-valahára megszületik a **DUNGEON KEEPER**, ami időpont-ígérgetés tekintetében roppant erős versenytársa az imént említett Urban Decaynek. Egy apróság jön. A harmadik negyedévre

ígéri a Bullfrog egy játéknak a harmadik részét, ami szerintem erős esélyesként pályázhatna a "Minden idők legjobb játékötle" címre. **POPULOUS 3**-nak hívják az illetőt, akinek most a Magic Carpet e célra átalakított engine-je kölcsönöz új arculatot.



ilyen nagyvárosi mese lesz, aminek filmes adaptációjában mondjuk Clint Eastwood játszhatná a főszerepet, aki félpercenként eldurrogat egy pár tárat. Megjelenésének természetesen van új kitűzött időpontja is: most az év utolsó negyedére ígéri. Ha esetleg az Ecstatica 3. részének munkálatai megint módosítanak ezt az időpontot, frankón elküldöm nekik Jókaitól a "Mire megvénülünk"-et. Olvasgassátok... A Psygnosistól egy-két hónapon belül várható egy újabb folytatás is, ami elődje nyomán a **WIPEOUT 2097** nevet kapta a keresztségben. Ez a keresztes hadjáratok idejébe viszi a játékos... Ja, mégsem. Bocsnát, tévedtem ezer évet. (Rámragadt a Psygnosis időmeghatározási módszere.) Szóval őt valószínűleg nem kell bemutatni

Park mintájára készült **THE ME HOSPITAL**, amelyben egy kórház igazgatásának gondjait vesszük vállainkra. (Ha lesz magyar változata a játéknak, abban majd csak egyszerűen be kell zárni őket.) Nemcsak a kórház gazdasági problémáival fogunk foglalkozni (alkalmazottak, felszerelés, fenntartási költségek, stb.), minket terhel a kórházba érkező páciensekkel kapcsolatos orvosi ténykedések nagy része is, úgymint diagnózis, gyógyszerelés, kezelés és műtétek. (Lehet, hogy akciórészeknél mi cseréljük a kacsát is a beteg alatt...) Ha a páciensek számára kórházunk nem a végállomást jelenti, és boncmestereink kénytelenek a munkanélküliek keserű kenyerére fanyalodni, egyre több pénzes betegünk érkezik, ami azért is roppant kellemes,

## Előrejelzés (Eduscho Szilárd rovata)

Adidas Soccer (Psygnosis)	nyár
Armored Fist 2. (Novalogic)	április
Creation (Bullfrog)	nyár
Deathtrap Dungeon (Eidos)	március
Die by the Sword (Interplay)	nyár
Dreadnought (Ocean)	ősz
Dungeon Keeper (Bullfrog)	február
Ecstatica 2. (Psygnosis)	február
Falcon 4.0 (MicroProse)	július
Hexen 2. (Raven)	május
Jedi Knight (LucasArts)	április
Little Big Adventure 2. (EOA)	február
Magic the Gathering (Microprose)	február
Outlaws (LucasArts)	nyár
Populous 3. (Bullfrog)	ősz
Rebellion (LucasArts)	ősz
Sentinel (Psygnosis)	karácsony
Starcraft (Blizzard)	június
Tomb Raider 2. (Eidos)	karácsony
TFX3-F22 (DID)	nyár
Theme Hospital (Bullfrog)	február
Urban Decay (Psygnosis)	karácsony
Virtua Fighter 2. (Sega)	nyár
Wipeout (Psygnosis)	június
WW Soccer 97 (Sega)	nyár
X-COM: Apocalypse (MicroProse)	március



# RELOADED

Sok PlayStation tulajdonos régi vágya teljesült, amikor megjelent a híres/hírhedt Reloaded folytatása. Azok számára, akik lemaradtak az első részből, egy rövid megemlékezés az előzőről. Egy felülnézéshől játszódo kökemény lövöldözés akciójátékáról van szó, ami megjelenésekor nyomban kivirta magának a legbrutálisabb videojáték címet. Németországban például betiltották, mondván, túlságosan erőszakos. Amerikában viszont pont ennek köszönhetően hihetetlen sikereket ért el: minden hatodik PlayStation tulajdonos megvásárolta! A sikerhez nem kis mértékben az is hozzájárult, hogy a tömegtelen mennyiségű gyilkolás alá a Pop Will Eat Itself nyomatta a muzsikát, úgyhogy bármily monoton is volt a játékmenet, egy biztos: a programnak fergeges hangulata volt.

## PRO ÉS KONTRA

Nos, a második résznek ugyebár az lenne a dolga, hogy felülmúlja az elődöket, sajnos azonban ezúttal az nem történt meg. Pedig a készítők szemmel láthatólag tényleg mindent elkövettek. Először is: a szereplők bemutatása most látványos animációkkal történik. Aztán a játékban nincs rögzítve a perspektíva, félig felülről, félig oldalról láthatjuk a terepet, s a kamera csak akkor emelkedik fel merőlegesen, ha mondjuk egy fal mögé beme-

gyünk, és az eltakarná az emberünket. Ezek jó dolgok, de most jön az a bizonyos "de". Noha a pályák részletesen kimunkáltak, minden túlságosan szűkeles, "vektoros". A játékmenetet is teljesen megreformálták. Sajnos. Kevésbé ellenfél támad ránk, ellenben minden pályán van valami speciális feladat. Az elején például kukacokat kell gyűjtenünk, hogy aztán cserébe egy alak megépítsen egy hidat, később meg egy öntödében a megfelelő kapszoló segítségével kohókat kell lehűtenünk a továbbjutáshoz. Szóval az adventure elemek bonyolultságát nem vitték túlzásba. Ameddig én eljutottam, a legösszetettebb feladat az volt, amikor egy bizonyos szentély liftjeinek a működtetéséhez köveket kellett töretnem az ellenséges papok lövedékkel, majd a sziklákat rágurítanom a liftek kapszolóira. Gondolkodni tehát nem kell, már csak azért sem, mert a küldetések előtti elgázító képernyőn - szövegesen és képleg egyaránt - mindent a szánkba rágnak. Allítom, hogy még az előző rész

kulcseresgetése is több agymunkát igényelt. A PWEL zenője pedig nagyon hiányzik. A Gremlin belső munkatársa elég sablonos muzsikákat írt a pályák alá, a számok felét talán csak ő maga tudja megkülönböztetni egymástól.

## AZ "AGYATLAN" TÖRTÉNET FOLYTATÓDIK

Az egyedül dolog, amiben a Játék tartotta a színvonalat, az a fantasztikusan pihent agyra utaló koréttörténet. Mint az az első rész end-sequence-ből emlékeztetés, miután kiontottuk Fat Ugly Boy (Csúnya Kővér Fiú) belelt, a gazrickó katapultálta az agyát, azaz végül mégis sikerült meglőlnia. Az agy-kapszula azóta átutazta a galaxist, majd végül egy sivatagos planéta légkörébe zuhant be, amit kb. 1000 éhezű művész lakott. A forró homokba csapódott kapszulát az egyik ilyen napharnított, jól megtermott művésztelék, Manuel Auto fedezte fel, aki szórakozott elméjével valami meteornak nézte, s megpróbálta lehűteni egy üveg bor segítségével. Manuel aztán magához vette új szerzeményét, és elment aludni. Másnap amikor felébredt, furcsán érezte magát, azaz inkább sehogy sem érezte magát. Csak egy ördögi



CHEB egy űrhajóval próbál menekülni.

Jóképű Nagytudású Csirkefogónak), és hogy úgy döntött, ezután tízesével szedi a társadalmi ranglóttra fokalt...

## A SZEREPLŐGÁRDA

CHEB tervelt természetesen most is csak egy mindenre elszánt pszichopata képes keresztülhúzni. Mamma, Bouuca, Butch és Cap N Hands mellett két új - nem kevésbé örült - szereplő is választható: Sister Magpie, egy meghibásodott cyber apáca, és Consumer, a lelkes házasszony, akinek az élektamrája inkább egy hullaházra hasonlít. Mindgyükük más-más fegyverrel rendelkezik, és mindegyiküknek van egy speciális támadása. A régi szereplők speckói megmaradtak, viszont sajnos ezúttal mindenki löfögyvert kapott, így például nem léngszóróhatunk Butch-csal. Hőseinknek



Ez a jetpack-es pasas majd zuhans közben önkéntelenül is a segítségünkre lesz.

# HALÁRUS FEGYVER!

terve tudott koncentrálni, ami normális esetben eszébe nem jutott volna. A planéta többi lakói hamarosan azt fedezhették fel, hogy az összes félre-rakott pénzcsokójukat valaki elrabolta, Manuel pedig eltűnt. Csak egy üzenetet hagyott hátra, miszerint átkeresztelte magát Charming Handsome Erudite Bastard-nak (Bájos

hat jókora 3D-s világot kell bejárnia, azokon belül több különálló szintet. Játshatunk egyszerre két pszichopátával is, akik ráadásul egymásra is veszélyesek lehetnek, ha a "Friendly Fire" opció úgy állítjuk be. Az irányítás magától értetődő, csak az oldalazást és a zoomolást említeném meg, amik az L1 illetve az R2 gombokkal hajthatók végre.

Szinte biztos, hogy a Reloaded sikere nem fog az előző közelébe se érni. A játék pont azokat a vonásait vezette el, amelyekért a közönség szerette. Már a vérhőség sem a régi, manapság - amikor már megjelent egy Resident Evil - az egyformán szétloccsanó ellenfelekkel több kellett volna.

Reloaded

Kiadja:  
Gremlin

PLAYSTATION

71%



Az életben a legrettenetesebb dolog, amitől mindenki fél, az a halál. (Kivéve Rincewindet.) Senki sem tudja, mi vár ránk utána, hiszen még senki sem tért vissza. Vagy talán vannak ez alól

Kezdetben hagyományosan, a pusztá öklünkkel kell érvelnünk.



kivételek? A '94-ben készült Crow című film szerint vannak, mégpedig azok, akiket a Holló választ ki, s akiknek megadatik a lehetőség, hogy meghosszúlják a saját halálukat. Az amerikai kontinensen immár a film második részét izgulhatja végig a publikum (igaz, a kritikák szerint csak mérsékelt ez az izgalom), és hamarosan megjelenik a film megjátékosított változata is. A Holló egy újabb lelket hoz

A "néni" egészen jól túri a shotgun lövést.



vissza az élők sorába, Ashe-t, akit a fiával együtt egy punk banda végzett ki. Ashe lelke addig nem talál örök megnyugvásra, amíg el nem pusztította ezt a bűnös bandát, és meg nem ölte a velejeig romlott főnökét, Judah-t.

A játék grafikája nyomban az Alone in the Dark-ot, vagy a Resident Evil-t juttatja az ember eszébe, noha ezúttal egy akciójátékról van szó. A helyszíneket három-négy rögzített kameranézetből láthatjuk, melyeken a bunyózó felek 3D poligonos megoldással készültek. A művészen megtervezett, baljós hangulatú hátterek segítségével többek között egy lepusztult kocsmába, egy kiköbőbe, egy temetőbe, és

még sorolhatnám, hogy hova jutunk el. Összesen 11 helyszínen fordulhatunk meg. Az alakok a Resident Evil-

lek fején, majd baseball ütővel puhíthatjuk őket, de aztán később shotgunnal, vagy UZI-val is lérthatjuk a jónépet. Saj-

## HOGY A VARJÚ CSÍPJE MEG!

# The Crow

nos ugyanígy az ellenség is fejlődik: a játék vége felé már elég egy rosszul irányított sorozat, és a megmenekült ellenfél "halából" néhány lövéssel végez velünk.

A motion captured mozgások igen látványosak, Ashe többfajta rúgásra képes, de le is fejelhetjük, vagy el is hajíthatjuk a pun-kokat. A pályák között átvezető jelene-tekét láthatunk animációk formájában, gyakorlatilag egy film játszódik le a szemünk előtt. A játék szépségével kapcsolatban tehát a legapróbb kifogás sem merülhet fel, aki kedveli ezt a stílust, semmiképp sem fog a programban csalódni.

hez hasonlóan szépen kidolgozottak, még az arcvonásaik is kivéhetők, s ugyanúgy verbő akcióra is számíthatunk. Kezdetben még csak sörösüvegeket verhetünk szét az ellenfe-



Na most végem!

the crow -  
city of angels

Kiadja:  
Acclaim

DX2/66, 8MB, VGA, 2xCD, WIN 95

86%

## A SPORTTOON NETWORK BEMUTATJA

Az Acclaim jóvoltából Tapsi Hapsi és a többi Tiny Toons rajzfilmsztár most új oldalukról mutatkoznak be:

ezúttal egy kosárlabdajátékban kapták meg a főszerepet. Az ellenfél a szörnyek csapata, a végtelen világűr-ből érkezett "híres-nevezetes" Monstars.

A grafika - bár csak sima VGA - teljesen rajzfilmszerű, minden egyes figura például speciális zsákolásokat tud végrehajtani: Taz bepörög, a Prérifarkas meg kilométer magásra tud ugrani a lábára szerelhető rugókkal, stb. Az akció gyors, az irányítás dobás/passzolás szintre van leegyszerűsítve, egyszerűen a játék nem

egy NBA Live, de azért felettebb szórakoztató. Csúpn egyre kell ügyelnünk: ne fussunk sokáig egy-egy játé-

felüli szörnyek mindegyike könnyedén zsákol.

könnyen szerelik őket, míg a többségében két méteren

A negyedek között tanulmányozhatjuk a statisztikát külön játékosokra lebontva, s ha valamelyikkel a három szereplő közül nem vagyunk megelégedve, cserét is végrehajthatunk.



Az egyik legmenőbb csapatösszeállítás.

# SPACE JAM



Ezzel az égimeszelővel persze gyerekkjáték a zsákolás.



Az aljátékok között egy pontdobó párbajon is részt vehetünk.

kossal, ugyanis a fáradtságukat egy kijelző mutatja, s ez ilyenkor csökken. A meccsek kezdete előtt mindegyik játékosnak - mielőtt beválasztjuk - láthatjuk

az tulajdonságait, bár az igazat megvallva ezek nem teljesen tükrözik a valóságot. Hiába gyorsak, meg jól dobhatnak a rajzfilmsztárok, az alacsony természetük miatt

Talán ennek az ellensúlyozására lett kitalálva, hogy beválaszthatjuk a rajzfilmes csapatba Michael Jordant is. Ha úgy tetszik, egyébként lehetünk a Monstars-szal is, s lehet, hogy velük jobban is járunk, de azért mégiscsak jobb poén a rajzfilmesekkel lenni.

A statisztikák mellett még egy érdekes dolgot találhatunk: különféle aljátékokba foghatunk, mint például úrhajós versenybe, netán ügyességi, illetve tárgyat gyűjtögetős játékokba.

A Space Jam a híres figurák kedvelőinek egészen biztosan kellemes perceket fog szerezni, de ettől eltekintve én egy kissé kevésnek találtam a csapatot, és a résztvevők számát, s ezt a hiányt véleményem szerint az aljátékok sem pótolják.

space jam

Kiadja:  
Acclaim

DX2/66, 8MB, 2xCD, VGA, SB, GUS

80%



**Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!**

**HANGKÁRTYÁK:**

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 OEM  
Sound Blaster 16 rádiós  
Sound Blaster 16 IDE  
Sound Blaster 16 MCD ASP  
Sound Blaster AWE 32 CSP



GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound OEM  
Gravis Ultra Sound ACE  
Gravis Ultra Sound Pro II. PNP

**CD DRIVE-OK:**

- 6x-, 8x-, 10x-, 12x-es sebességű  
- Külső és belső  
- At buszos, SCSI és saját vezérlős  
- Típusok: \* SONY  
\* PANASONIC  
\* TOSHIBA  
\* NEC  
\* PIONEER  
\* MITSUMI  
\* SANYO



**HANGFALAK:**

- 7 W aktív hangfal (1 pár)  
- 12 W aktív hangfal (1 pár)  
- 50 W aktív hangfal (1 pár)  
- 80 W aktív hangfal (1 pár)  
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

**CD ÍRÁS**

800,- + ÁFA - től

anyagár nélküli Megbízható anyagra,  
rövid határidővel, garanciával! Hanganag CD-  
re írásánál a digitálzási költség 40,- Ft/perc.  
(Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

2 x 120 W aktív hangfal + táp	5.760,-	Wave Blaster Sound Blaster-hez	6.920,-
2 x 160 W aktív hangfal + táp	6.560,-	Gravis Ultrasound 16 OEM	9.920,-
28800 Mwave faxmodem +		6x-os sebességű Mitsumi CD drive	15.200,-
hangkártya + üzenetrögzítő egyben	18.240,-	8x-os sebességű Sony CD drive	18.000,-
14400 Fax Modem kártya	7.200,-	S3 Trio 64 V+ 1MB PCI SVGA kártya	5.600,-
33600 Fax Modem kártya	15.840,-	17" Pro View SVGA monitor	77.600,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.920,-	1.3 GB Seagate IDE winchester	31.200,-
Sound Blaster 16 rádiós	11.840,-	3.2 GB Quantum SCSI winchester	59.840,-

Az átvett és teljes árú ártárlapra, hívja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 # Tóné üzemmódban

Komplex gépek teszteléses árcsökkentésben, 360-tól Pentium 200-ig, 24 bti teszteléssel,  
1+2 év garanciával, rugalmas! Teljeskörű szervízszolgálatunkkal várjuk minden kedves vásárlóinkat!

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**

Árunk ÁFA nélküli, 1 év garanciát tartalmaznak és kézzelvezetése vonalkóznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói áldozatát!!!

**BALATI Computers**  
1146 Budapest,  
Thököly út 88.

Alaplapok GA/MSI,  
winchesterek, CD-k, hang-  
kártyák, GSM tartozékok,  
egyéb alkatrészek.  
Internet szolg. 2000 Ft-tól.

Használt, működő  
alkatrészeit beszámítjuk.

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladók is  
kiszolgálunk!  
Kérje árlistánkat!

Tel./Fax: 341-5343,  
06-20/264-507

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig  
Diákoknak konfigurációból  
5% engedmény!

**Gyűjteményem számára**

vásárolnék, vagy az 576 KByte-  
ban kapható programokat adnék  
régii könyvekért, papírrégiségekért,  
1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

**Számítástechnikai alkatrészek és multimédia  
kiegészítők teljes áruskálájával állunk  
minden vevőnk rendelkezésére! Új ajánlatunk:**

egér	1.200,-	3D Sound hangkártya (SB16 comp.)	6.990,-
Sony 8x seb. CD-ROM drive	18.400,-	SoundBlaster 16 hangkártya	11.800,-
Acer 8x seb. CD-ROM drive	17.800,-	GVC 33600bps faxmodem, belső	22.000,-
Acer 10x seb. CD-ROM drive	19.800,-	GVC 33600bps faxmodem, külső	24.800,-

**Kérje részletes árlistánkat üzleteinkben,  
vagy keresse fel honlapunkat az Interneten!**



1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099

1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800

Internet: <http://www.mixim.hu>

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

**Kiváló minőségű R&M számítógépek - 6 éve  
a kezdő és a profi felhasználók szolgálatában!**

Alapkonfiguráció: 4 PCI, 4 ISA +256 cache VX; 16MB EDO RAM; 1.44MB FDD;  
1MB AT24 128 bit PCI VGA videokártya; 102 gombos HUN/US billentyűzet;  
GVC 14" color SVGA NLIR monitor; mini torony/desktop ház.

	640MB HDD	1.2GB HDD	1.7GB HDD
AMD 5k86-100MHz	117.430,-	126.430,-	130.430,-
AMD 5k86-133MHz	124.530,-	133.530,-	137.530,-
Intel 100MHz	126.430,-	135.430,-	139.430,-
Intel 133MHz	140.430,-	149.430,-	153.430,-

Természetesen vállaljuk egyedi, igény szerinti konfigurációk kialakítását is!  
Termékeinkre 1+1 év, telephelyeinken érvényesíthető garanciát vállalunk!

intel  
pentium®

GVC

AMD





Akik szeretik a kellemes borzongást - és ez alatt nem az esztelen horrort kell érteni - azoknak ajánlható a Gremlin akció/kalandjáték, a Realm of the Haunting. A játék segítségével egy ősi, kelta korban alapított faluban tehetünk kirándulást, azon belül is egy misztikus szellemkastélyba.

A full motion video introban a történet főhőse, Adam Randall - mialatt útban van az említett Helston nevű falucska felé - elgondolkozik a múltján, melyet ő maga így mond el:

Az apja, aki a falu felkészte volt, hat hónappal ezelőtt halt meg. Sajnos nem nagyon tartották a kapcsolatot. Mindenkinek megvolt ügyebár a maga problémája. Adam mindig azt gondolta, majd a jövő héten felhívja. Aztán egyszer csak hirtelen örökre elkészt. Ugyanezekben az időkben Adam-et furcsa rémálmok kezdtek el gyötörni. Egy hazatérő látott, ami teljesen valóságosnak

egy idegen házban a falu szélén, valami iszonyatosan. Aztán nem érkezett több levél tőle, csak egy csomag a halála előtt. Egy üzenet volt rajta Cambernek, hogy feltétlenül juttassa el Adam-hez a fiához. Majdnem minden, amit Camber mondott, hazugság volt, soha nem is létezett ilyen

gyermek. Adam később lelelténorizte. Hűsünk aztán megfogadta, hogy az egészét, am az álmai egyre vadabbak lettek. Két nappal ezelőtt Adam kinyitotta a csomagot. Valami törpecék volt benne, fémreget tárgyak maradványai, bár néhány fafaragványt hiányzott. Adam nem tudta mire volt a dolog, de gondolt, hogy

Killing Moon grafikával megajdott Doommal játszhatunk. Ha kinézünk például az ablakon, szétlő lángedező fák látunk, ha tükörbe nézünk, a saját másunkban grinyarkódhatunk. Minde mellett a tárgyakat elmozdítjuk, az ablakok betörhetők. Az említett ka-

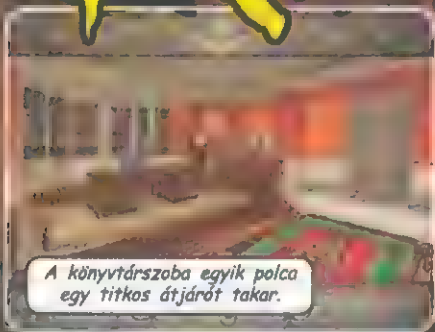
A tükörben a saját képünket láthatjuk



lul távol van. Mászkálni a jobb gépi nyomva tartásával lehet, a lő-fel néző, lövéshez pedig mindkét gombot le kell nyomnunk.

A tárgylistánk ábrázolása is teljesen felhasználóbarát, hiszen a gép automatikusan csoportosítja a tárgyainkat. Az inventort a képernyő bal felső sarkára clickelve hívhatjuk elő. A zsáknál az általános tárgyakat találjuk, a pisztolyt, a fegyvereinket, a villanás ikonnál a varázstárgyainkat, a tekercsnel a különféle térképeket, leveleket, s egyéb iratokat, végül az I-nél információkat kérhetünk le a szereplőkről. A képernyőn lévő két hely hűsünk jobb és bal kezét ábrázolja, ide kell heraknunk a használni kívánt tárgyakat, am a fegyverek közül a 2-6 gombokkal játék közben közvetlenül is válogathatunk. Az ablakokat a bal felső sarkukba, a nagylóra clickelve tüntethetjük el.

# Realms of the Haunting



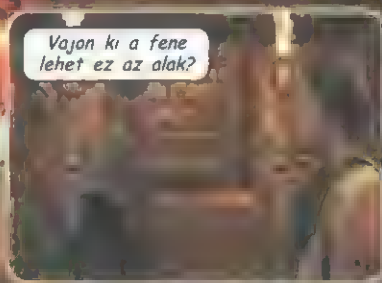
A könyvtárszoba egyik polca egy titkos átjárót takar.



Ezek még gyenge ellenfelek, egyelőre a kard is megteszi.



A robot itt állt előttem, nekem meg pont most ürt ki a táram.



Vajon ki a fene lehet ez az alak?

A történet fontosabb részeinél full motion közjátékok fogják megcsodálni a játékot, computer generált háttérken igazi színészekkel. Ezeknél a párbeszéd a párbeszédnél sokszor mi választhatunk meg, hogy mit válaszolunk. A történetben tulajdonképpen az ősi jó és gonosz párharca fog kibontakozni. A játékidőt leginkább a különböző szörnyekkel, csontvázakkal való küzdelmek fogják kitölteni, amiknél azonban vigyázzunk: a szörnyek töltési teremtények lévén - gyakran egyszerre előtűnnek és mögöttünk húznak elő a földből, s a hátunk mögött levőt sokszor már csak akkor vesszük észre, amikor már egy csapással megfegyintette a tarkunkat. Erdemes tehát gyakran meglepetései, és megfigyelnünk, mikor, honnan jönnek az ellenteltek.

## ÉS LÖN SÖTÉTSÉG! AMEN

tűnt, s miután felebredt, élténen élt benne tovább. Más típusú álmai is voltak, amik azonban már kevésbé voltak rémesek, sőt pont ellenkezőleg. Egy gyönyörű lányról álmodott, akit ugyan még soha nem látott, mégis tudta, hogy a valóságban is létezik.

Azután egy nap, egy bizalmatlan külsőre, aki állítólag szerint színtén pap volt, s aki magát Adam apja barátjának mondta. Adam majdnem rácsukta az ajtót, am valami mégis meggyőztette. Bepöccent a szobába, és meglepetéssel Adam apját látta. Adam apja egy rémálmok révén kapott. Adam apja észrevett valamit

a tárgyaknak, hogy valami nem volt helyén, ezért kelt fel, hogy megnézze.

Amikor a játékot elkezdtük játszani, úgy érezhetjük, mintha ott állnánk a szellemkastély halványan megvilágított folyosóján, ahol a falakon a saját képünket láthatjuk. Bármerre indulhatunk, a játék mindig a megfelelő irányba vezeti. A 3D-s mozgás szabadságot biztosít. A grafika pedig még állóképeknek sem lenne rossz, főleg ha SVGA-ban játszunk. Leginkább úgy határozhatunk meg a játék típusát, hogy egy Under a

hátal ellenében azonban itt inkább az akció dominál, ezért asszociálunk a Doommal. A kaland elemek többsége egyszerű, értelmesszerűen a gyertyával például a gyertyákat kell meggyújtani, a titokzatos tárgyakat általában ajtókat lehet nyitni, stb. Az irányítás maximálisan kézhez álló. A pointeren kétféle kijelzőről láthatunk, ha rámutatunk egy tárgyra, annak segítségével kiderül, mit tehetünk vele. Ha egy személynőt látunk rajta, a jobb gombokat vizsgálódni tudunk, ha egy piros szín villan fel, az aktuális tárgyat beba vehetjük, a zöld fényrel használhatjuk a tárgyat, ha a kék szín villan fel, akkor lehet, hogy a kívánt tárgy

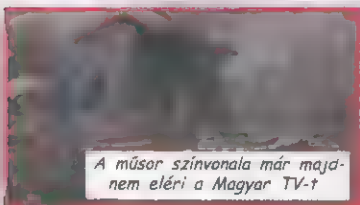
realms of the haunting

Kiadja: Gremlin

PG-13: 6MB-RAM, VGA, CD, SB, GUS

95%





A műsor színvonala már majdnem eléri a Magyar TV-t

A Philips már nem számít új versenyzőnek a játékiparban, mégis kapásból talán csak egy címet tudnék mondani eddigi játékaik közül. Talán maradandóbb lesz most kiadott új kalandjátékuk, mely több szempontból is újszerűnek mondható. Egyrészt azért, mivel a háttérrel kezdve a figuráig és az animációig minden rendkívül grafikával készült, pedig tulajdonképpen csak egy sima point&click kalandjátékról van szó, másrészt a játékmenet is szokatlan, hiszen minden feladatnak több megoldása is létezik.

A játék főszereplője a Blub család, egy földönkívüli család, amelyik éppen vakációra indul, valamint egy Khan nevű gazfickó és egy csapat ürgengszter, akik legutóbbi akciójuk után éppen megpihenének egy gyorsbűténél. A gengszterek belerohannak a Blub család hajójába, és már kész is a katasztrófa: lesodródna az állomásról és a kormányozhatatlanná vált űrhajó belepottyanna a Föld légkörébe. Ott aztán tovább sodródna egy nagyváros forgalmas utcája fölé, majd egy

meket. A további menüpontokkal folytathatjuk a legutóbbi játékunkat, újra megvizsgáljuk az írtot, vagy az optikus képernyőre léphetünk. Állást tölteni is tudunk majd, de azt már csak az egyes rajzfilmekben belül. Ezt a menüpontot a mentéssel, valamint a többi cselekvéssel egyetemben a játéktér tetején találhatjuk, az alján pedig az inventorynk kapott helyet. Érdekes még a recorder, amivel "video"felvételeket készíthetünk a játékunkról, amit később vissza is játszhatjuk.

A történet egyébként - mint már az eddigiekből is kitalálhatott - egy állati nagy blödség, ám a képi humor, és az animációk fergetegesek. Negatívumként tudom viszont értékelni, hogy a játék vége felé sajnos gyakran tudtam olyan dolgokat tenni, amire a programozók nem számítottak, és a program lefagyott... A tesztelők nem végeztek túl alapos munkát.

### A BLUB, A PATKÁNY, ÉS A CSÚNYA FICKÓ

Az első rajzfilm rövidke, főszereplője a Blub öcskös. Egy roppant gyors patkány illan el az űrhajó egyik értékes darabjával, ezt kell tehát visszaszerezni. Vegyük fel rögtön a sajtot, de ne rakjuk az egérfogóba, hanem menjünk egészen előre, majd ott a kisebb barlangban vegyük magunkhoz a kötelet. Menjünk vissza egyet a bicikliabronchoz, és rakjuk a súly



A hajszárítótól egészen "megpuhíthatjuk" a nagyt

esatoranyílásba, végül pedig egy személtetőn kötnek ki. A Blub család hajója röpityára forik, de szerencsére a szerencsétlenségben, hogy saját készítésű, azaz Blub nagypapa képes újra összerakni, ha megkeressük neki az alkatrészeket. Eről szól a játék.

A program négy blúz egy rajzfilmből áll, ezek között mind a képernyőre kerülünk, ahol figyelemmel kísérhetjük a hajónk állapotát, vagyis hogy hogyan haladunk. Ha nem a hajóra cselekszünk, egy menü jön be, innen indíthatjuk a rajzfil-

mellé a sajtot. A balra heverő panel segítségével lassítsuk le a patkány sebességét, majd kössük rá a kötelet a súlyra, s húzzuk fel a követ. Ténykedésünk eredménye hamarosan egy kilapított patkány lesz, ám az alkatrészt mindjárt el is koozza az egyik rosszfiú.

A punk elaltatására két kézenfekvő módszer is akad. Az egyik, hogy leitatjuk. Ehhez szedjük fel a cipő melletti a táblát, majd a punk mellett a cipőből a krétát, és fabrikáljunk egy "BÁR" fehértáblát. Készítsünk mindjárt italt is, ami-

hez pohárként a punk mellett gyűszűt használjuk. Alkohollal menjünk a játékróthoz, vegyük a KÉK tablettákból, és teleportáljuk el magunkat a robottal. Az üveg belsejében merjük tele whiskyvel a gyűszűt, és szórjuk bele a tablettákat. Állítsuk fel a táblánkat az üveg mellett "asztalhoz", és szolgálgassuk ki a vendéget. A másik módszer sokkal egyszerűbb: mindössze a TV újságot kell megkeresni, onnan kiválasztanunk a két legunalmasabb műsort, és előadnunk az ócska TV-készülék belsejében. Fázisaink eredménye a nagyapó szemetesekukája lesz, de hát ugyebár a szándék a fontos...

### A HIPNOTIZÁLÓ GÉP

A főszereplő ezúttal Blub Mama, a bonyodalmakat pedig természetesen ismét Khan egyik csatája okozza, aki egy gép segítségével dihibingó



örüllté változtatta az amúgy békés Blub Nagyt. Mindenekelőtt el kell távoítanunk a Nagyt a gyerekek közeléből, amihez indulnunk kell a Galaxy of Fortune című vetélkedőn. Ezt a leggyorsabban úgy tehetjük meg, ha a kertben a lámpából kicseljük a szellemet, és megkérjük, hogy nevezzen be minket. A vetélkedőt lehetetlen elvégezni, inkább a szerencsén múlik, mint a válaszaikon, így a végén egy kiüresített gazdagodunk. Menjünk a faterhoz, toljuk odébb a TV-jét, majd nyissuk ki az ágya alatti csapóajtót. Fújunk bele a kődbe, mire a nagy távozik a szüllyesztőben, de gyorsan segítenünk kell a nagyapának összeszedni a repülő szerkezetét, különben a nagymami újra ránk tör a ajtó. Nyomban ugyanígy vegyük fel a függönyt az ablakból, majd menjünk ki a jégkrém pálcáért a kertbe. Most már csak a bicikliző vakondokat kell elkapnunk: vegyük magunkhoz az olajat a konyhából, és öntsük ki a földre a ház előtt. Miután jó nagyot zakóztak, vigyük fel őket a bringákkal egyetemben a tetőre, s velük együtt adjuk oda a függönyt és a pálcát is a nagyfaternak. Hamarosan utánaeredhetünk a rakétán száguldó gazfickónak...

### A FŐRTÉLMES ROBIN BLUB

Karácsony van, az egész család a Télapót várja, ám mivel az egy kicsit felöntött a garatra, téves helyre postázza az ajándékokat. Ennek az epizódnak a főhőse Mr. Blub, aki a csomagért indul, de közben a varangyos bák országába

téved. Rögtön menjünk a vonatba, azzal a befagyott tóhoz, ott pedig bújunk be a jégkúnyhóba. Lopjuk el a borgászhózt, amivel kapjuk el a tavon korcsolyázó vakondokat. A korcsolyájukkal irány a tó, aminek a jége azonban túl vékonyak bizonyul. A hal gyomrában el kell játszanunk a mirigyeken azt a dallamot, amit az itt rabkodó békakirály füttyöl. (A sorrend: 5, 3, 1, 4, 2.) A zenebóna úgy tűnik, megfektet a hal gyomrára, s ezzel kiszabadítjuk Richard Kírályt. Most menjünk a vonatba az erdőhöz, ahol kell állnunk útonállónak. Robbi Hoodhoz na-



A légitánc főszereplője. Mrs Blub és az egyik rosszfiú



Take that! Mission accomplished, eris!



Zenei műveltségünk a bélmirigyeken csiszolható



# W IN THE



# APS

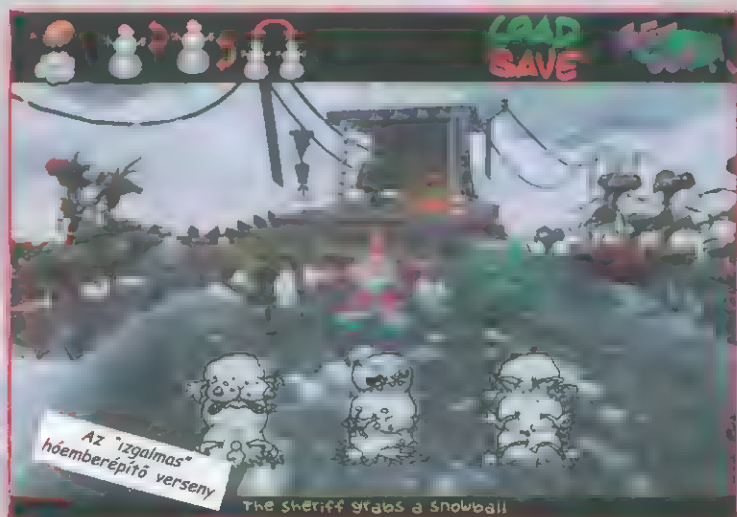
sontán le kell taszítanunk a hídról a folyóba Little John, még hozzá úgy, hogy a tuskón mindig az ellenkező irányba fordulunk. Ha ez megvan, a rablók táborában vegyük ki a lédából a pénzkezt funkcionáló légszemeket, valamint a képet. A vár kincskamrájába többféleképpen is eljuthatunk: egyrészt kútsként, ha elvisszük a tróbitörőnek a képet, másrészt besurranóként, ha beszéltünk a táborban Richard Királlyal, aki megmutat egy titkos bejáratot a tábor mögött. Ha az előbbi választjuk, előbb még meg kell nyújtatnunk magunkat, hogy elérjük a kulcsalakat. A kincskamrában jobboldalt van az "irányító-pult", azon kell a harmadik kart meghúznunk, és máris szabad a továbbvezető út. Meg se álljunk

kat bejuthatunk, ahol már csak az a feladatunk, hogy megőpítsük hóból Richard Király mását, ami majd lázadást robbant ki. A felső ikonokkal értelem szerien új hógolyót gyúrhatunk, kicsérélhetjük a hóember felső és az alsó részeit, az utolsóval pedig a jobboldali ellenfelünkkel (az egyik gazfickóval) cserélhetünk fejt.



## A CSAVARGÓ

Er a leghosszabb és legkomplexebb rész, lévén hogy itt két szereplőt is irányíthatunk, ám ezzel összefüggésben sajnos a legkifágyókéonyabb is. Az űrhajó már majdnem készen van, amikor a gyerekek észrevesznek egy darabot egy koszos csavargó fülében, amit az ékszerként használ. Az első dolgunk: feljutni az alvó csövére fejére. Erre mindkét gyerekkel több módszer is akad, most a legegyszerűsöbbit írom le. Először is menjünk a fiúval jobbra, a csavargó baloldalihoz, és ott be a hátizsákjába. Vegyük fel a dugót, a gyufát, a cémát, s ezekkel menjünk az ágyúhoz. (A hátizsák bejáratától lefelé.) Az



elektromos kézzel zavarjuk el a gazfickót. Kapcsoljunk át a lányra, és vigyük ide őt is, s másszunk be az ágyúba. A fiúval húzzuk meg balra a virágot, amire egy bogár jön elő megemelve az ágyút. Gyűjtsük meg a kanócot, és a lány a csavargó hajójában landol. Váltunk vissza a fiúra, és kerüljünk a csavargó jobb oldalához, azaz balra induljunk. A lába mellől vegyük fel a csajszi köpet, a kezénél pedig a lufit, majd onnan lefelé forduljunk. Egy tőhöz kell jutnunk, amiben a háztálatunk, Stinky fürdik. Csalogassuk ki a képpel, majd fújassuk fel vele a lufit, és kapaskodjunk bele.

Immár mind a kettőn fent vannak a csavargó hajójában, most el kéne jutni valahogy a föléhez. A probléma megoldására csak egy út van: a bolha nagymamákkal horgoltatunk egy kötelet, amin leereszkedhetünk. Az öreganyóknak azonban nincs kedvük kútnál, amíg nincs zene. A zene viszont az alvási idő alatt hatásálag tiltva van...

Váltunk át a lányra és keressük játékokat. A bolha-falu szélén találhatunk egy ólomkatonát, Beastie-nél, a kosarasnál pedig egy labdát. Most keressük meg a bolha anyukát - közben a házról légytől a labda segítségével szabaduljunk meg - aki elpanaszolja, hogy elveszett az egy szál fiacskája. Igérjük meg neki, hogy visszahozzuk. (Néi see him...) A pólyás a bárban vedel, tehát menjünk oda, és mutassuk meg neki a katonát háromszor. A három sikertelen próbálkozás után hősünk beldegesedik, és erőszakkal viszi haza az engedetlen ifjancot. Juttatunk egy kazettát, amit adjunk oda a tesónak, és váltunk is át rá. Rajuk be a kazettát a bárban a lejátszóba. A zene hatására tömegnyomó tör ki. Amikor újra megkapjuk az irányítást, vegyük fel az erősítőt a földről, és mutassunk meg a leendő zenekarunk összes tagjának, név szerint: Jimmynek, Beastie-nek, Bobnak, és Elvisnek. Ha ez megvan, mi is menjünk a koncert színhelyére, és a hatóság elleni óvintézkedésként rágjunk egy kis rágógumit, és tapasszuk a földre. Ezután installáljuk fel az erősítőt, és szóljunk Elvisnek, hogy kezdhetik. A koncert után látogassuk meg a nagymamákat, akik el is készülték a kötéllal. Ereszkedjünk le. A csöves fülén keresztül a koponyájába jutottunk, ahol elég nagy sötétség uralkodik. Nyissuk fel a szempilláit. A másik fülhöz vezető utat elálló gazfickótól ismét az elektromos kézzel szá-

baduljunk meg, s menjünk ki. Ezzel kész is az űrhajó, jöhet a befejezés.

A Blub család végre elhagyhatja a Földet, mindenki boldog, jön is a stábilista. Ebben a pillanatban azonban vészvillogók fényelre lehetünk figyelmesek, a hajó több helyen is meghibásodik, s csak a család tűzoltó munkája akadályozza meg a katasztrófát. Csúpan egy szabad kéz marad: Blub asszony, az ő irányítását kapjuk meg. Menjünk a csomagterembe, és váltsuk le a burkon levő léket eltorlaszoló Stinkyt. Vele menjünk a pihenő részbe, és ott cseréljünk helyet a Blub sráccal, aki a lyukas vízvezetékot tömte el eddig. A megoldást azonban ne vele folytassuk, hanem váltsunk vissza a háztálatra, mivel ő egyszerre két dolgot is el tud látni, vagyis vegyük át a lány tűzoltó munkáját is. A két gyerekkel menjünk fel a géptermbe, kettőjükkel át tudjuk vonni Blub nagy eltorított gázvezetékét, a nagyval pedig be tudunk állni Mr. Blub helyére, a pilótaszékbe. Mr. Blub sűrűsége pont alkalmas a kazánajtó eltorlaszolására, így végre felszabadul a hajó műszaki zsenije, Blub nagypapa. Vegyük fel vele ugyanitt a csövet, amit illesszünk a pihenőhely lyukas vízvezetékébe, amivel így elfojtunk a tüzet. A lyukat egy kis pudlinggal tömjük be, azzal, ami az itt lévő robotból ömlött ki. Vegyük fel még egy kis pudlingot, majd vegyük magunkhoz a TV-t is, s ez utóbbival tömjük be a kazánba a tüzet. Végül az itt lévő csövet is tapasszuk be egy kis pudlinggal. Most már mindenki megnyugodhat: ez itt már valóban a vége...

Kiadja: Philips

486DX66  
8MB RAM  
5MB HD  
SVGA  
2XCD

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z A T O S Á G  
S Z A V A T O S Á G  
Z E N E B O N A

82%



Őszintén szólva, komáiom az SSI-t. Egyrészt azért, mert nemcsak a szerepjátékok, hanem a stratégiák terén is szinte biztos minőséget jelent a nevük, másrészt pedig azért, mert nem kottanak túl sokat a babérjaikon. Ha valamelyik játékuk már több mint fél éve szerepel a toplistákon, akkor gyorsan kihoznak egy másikat, ami majd szépen lezavarja annak. Múltá megjelent a Steel Panthers II. része, azóta lassan kezdtem azt is megbocsájtani nekik, hogy Windows alá írták meg az Allied Generalt. (Pedig az aztán elég sötét folt a múltjukban!)

párból álló hadjáratokra is. Ezek az első részhez hasonlóan (de más programoktól eltérően) nem az idővágó scenáriók egymás utáni lejátszását jelentik: a hadjáratokhoz teljesen önálló pályák lettek tervezve. Hadműveletből hat darab van: három történelmi (Golan-fennsík 1973; Korea, 1950; Sivatagi Vihar, 1991; mondjuk egy Vietnam azért még befért volna) és három hipotetikus (III. világháború, 1980; Kína-USA összecsapás, 1997; Japán-USA összecsapás, 1998). Ha valakinek ez – hozzá hasonlóan – nem lenne elég, az meg használhatja a Campaign Generalt, ahol is a számítógép generál ne-

alatt értendő a hagyományos tábori tüzérség, aknavetők valamint a légvédelem. Gyalogság címszó alatt igen nagy a felfordulás, mert a modern hadviselés összes gyalogsági egységét megtaláljuk itt, kezdve a bokorugró lövészek-től és felderítőktől a mesterlövészekig és páncéltörőig bezárólag. A specialistáknál van felsorolva az összes olyan fegyverzet, ami a többi kategóriába nem igazán passzolt, illetve csak az adott összecsapásnál engedélyezett. Kezdődik ez a Strike Elementtel, ami esetünkben a légerő fedőneve. A játék harcászati szemléletéből adódóan a repülőgépek a csapatokat támogatják, tehát gyakorlatilag úgy működnek, mint a



# PANTHERS MODERN BATTLES

## A PÁNCÉLSZÖRNYEK VILÁGA



A Steel Panthersben a II. világháború európai és csendes-óceáni hadszínterein fejtették ki áldásos (?) hadvezéri törekvésüküket, így tehát a Modern Battles alcímet viselő folytatás témájának logikusan a XX. század második felének katonai hadműveletei maradtak: az évtizedenként rendszeresen ismétlődő arab-izraeli háborúk; az USA Koreában és Vietnámban viselt dolgai; kisebb helyi konfliktusok (szovjet-afgán háború, Falkland-szigetek, stb.); na és természetesen nem maradhatott ki az Öböl-háború sem.

A harci cselekmények 55 scenárióra lettek felosztva, de természetesen mód van komplex, több egymás után következő összecsap-

ki egy szóp kis hadjáratot 5-200 csatával, három tetszőleges ellenféllel, a megadott időre jellemző fegyverekkel. Na, ez már korrekt.

Az egyes összecsapásokban harcászati események zajlanak, vagyis nem hadseregeket, hanem kisebb alakulatokat (maximum zászlóaljakat) irányítunk. Ezek fegyverzete mindig az aktuális időre és országra jellemző. A változatosságra gondolom nem lesz panasz, hiszen 40 ország mintegy 500 különböző fegyverzettel felszerelt alakulatállásához lehet szerencsénk. Az természetesen magától értetődik, hogy mindegyikhez fotó és műszaki leírás is tartozik.

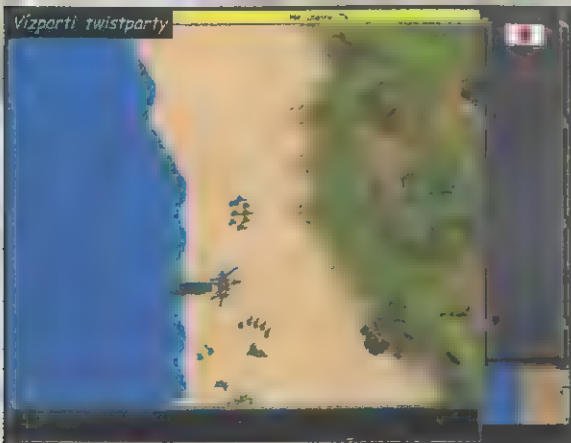
Az alakulatok az első részhez hasonlóan négy osztályba lettek sorolva: páncélosok, tüzérség, gyalogság, valamint speciális alakulatok. Az első csoportba tartoznak értelem szerűen a könnyű-, közepes- és nehéz harckocsik, valamint a különböző páncélozott harcjárművek. Tüzérség

Egy A-10 mindig jelentősen átrendezi Szüddam vonalait.



tüzérség, azzal a plusszal, hogy a támadási útvonalakon felderítik az ellenséges egységeket. Szintén specialistának számítanak a különböző könnyű és nehéz szállító járművek, a légvédelmi rakétaállások, és a páncélosakadályok, aknák is. Az első részhez képest újdonságnak számítanak a harci helikopterek, amelyek csapatszálítóként is üzemelnek, de elsődleges feladatuk az ellenséges csapatok pozíciójának felderíté-

se. Mivel a többi háborús játéktól eltérően itt standard opció a Fog-of-War (sajnos harci kód ül az agyamon, épp' nem találom a megfelelő magyar kifejezést; lényeg az, hogy nem látod az ellenséget addig, amíg tüzeléssel el nem árulja a helyzetét), mozgékonyaságuknak köszönhetően egyedül a helikopterek alkalmasak arra, hogy akár körösként felderítsék a pálya teljes területét. Az meg egy más kérdés, hogy a gyenge





# STEEL POINTS HATÁRTEREN



páncélozottság miatt az ilyen kis vidám cserkészakciók rendszerint a lelövésüket eredményezik... A specialisták közé tartoznak a partraszálló hadműveleteknél használható cirkálók, rombolók és naszádok is, amelyek tüzérségi támogatást nyújthatnak a csapatoknak.

Scenarioknál a csapatok létszáma fix, hadműveleteknél viszont két részből tevődik össze. A Panzer Generalhoz hasonlóan az egyik rész a standard állomány, a másik pedig csak az adott összecsapásban használható támogató egységek. A standard állományt a hadművelet elején egy fix pontszámból (Panzer Generalul: prestige) állítjuk össze. Csapataink paraméterei (tapasztalat, morál, parancsnok képességei, stb.) az összecsapások során fejlődhetnek, rendszerint pozitív irányba (persze ha lemeszaróztatjuk őket, és a program új parancsnokot nevez ki, akkor mondjuk negatívba). A csata után az elért eredmény függvényében új prestige-pontokat kapunk, amiből a fix csapatokat renoválhatjuk, illetve modernebbre cserélhetjük. Szintén az elért eredmény függvénye, hogy mennyi prestige-pontot kapunk a következő csatában szereplő támogató egységek vásárlására. Itt rendszerint olyan cuccokat érdemes vásárolni, ami a fix csapatok közül hiányoznak, illetve erősítik a meglévőket (elsősorban persze Strike Elementet, páncélosokat és tüzérséget).

Hadműveleteknél a kiindulási pozíciókat is a játékos határozhatja meg. Ezt el lehet végezni manóval a géppel is, de mivel elég sajátos stratégiai elképzelései vannak, jobb lesz, ha inkább nem hagyjuk kibontakozni őket.

A kezelés ismertetésétől (egyszerű pont&click módszer, pár ikonnal) most eltekintek, miként a taktikai jótanácsoktól is, mert gondolom egyértelmű, hogy gyalogsággal nem célszerű nyílt terepen páncélosokat megrohmozni, mint ahogy a városokba vidáman betörő páncélosokat kollektív meglepetések érhetik a felderítetlen épületekből. Az ilyen apróságokat egyébként is előbb-utóbb minden szobahadvezér megtanulja a saját kárára. Egy-egy összecsapás rendszerint addig tart, amíg valamelyik fél összes csapata el nem tisztul a baráttérrel (visszavonul vagy likvidálják), illetve a körök le nem telnek (ha nincs egyértelmű döntés, akkor a Campaign-nekél hosszabítás is elképzelhető). Ilyenkor megjelenik a két fél veszteséglistája (hadműveleteknél az összesített is), kíváncságra akár részletesen lebontva szá-

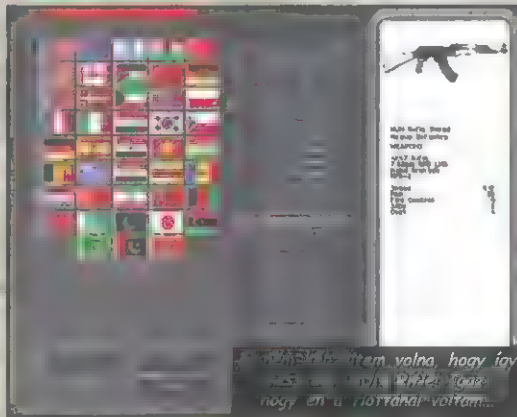
kaszkokra, és a program pontozással értékeli a két fél teljesítményét. A pontjaink két részből tevődnek össze, úgynevezett mekkora veszteséget okoztunk az ellenfélnek, valamint – a küldetés típusából adódóan – megvédtük/elfoglaltuk-e a kulcspontosságú pozíciókat. A kézikönyv arról regél, hogy – idézem – a győzelem aránya a két fél által szerzett pontok arányán alapul: ha ez az arány több, mint 10:1-hez, akkor döntő győzelem; 5:1 körül nagy arányú győzelem; 2:1 vagy annál kisebb aránynál pedig döntetlen a végeredmény. Na most ez a pontozás scenarionál, ahol ez egyben végeredmény is, még talán rendben volna, viszont egészen sajátos következményeket hordoz a hadjáratoknál. Egy döntő győzelem után az ember logikusan azt várna, hogy ő lehet ellentámadással, vagy esetleg a t. ellenség megadja magát és szépen eltakarodik hazá. Ezzel szemben rendszerint olyan scenario következik, amely arról szól, hogy az ellenség (akiket épp az imént irtottál ki az utolsó szállg) áttört a vonalaidon... Ez engem egy kicsit idegesít. Illetve nem is kicsit. Egész karácsonykor az arabokat kergtettem a Golan-fennsíkon, és több alkalommal is jelentősen segítettem a túlnépesedési problémáikon. Gondoltam, előbb-utóbb csak elfogynak, engem meg a gép nagy trombitaharsogás közepette kinevez Mars istennek vagy valami hasonló rangos egyennek. Ehhez képest sose jutottam tovább a hatodik ütközetnél (amiből kettő nagy, négy pedig döntő győzelemmel végződött a javamra, köztük egy 220:1 arányúval), mert a program közölte, hogy a főnökem úgy döntötték, kielégítik az arab területi követeléseket, engem meg nyugdíjaz-



Kicsit megtört az arab páncélosok morálja: a Golan-fennsík...

vonóval, több mint 48 ország modern (na jó, jobbra modern) fegyvereiből válogathat. Ezek között szerepel a Hungary nevű világbirodalom is, tehát ráér emberkék akár megírhatják 1956-ot is (Ápril báci talán ad érte októberben egy elgurulás keresztet), vagy esetleg a magyar-japán határincidens, partraszállást Csádban (ha ott pillanatnyilag éppen nem lenne parl, majd szerkesztünk egyet), meg hasonlkat. Egyéb frappáns ötletemet majd egy nagyobb különszámban tárom a t. publikum elé...

Na, értékeljünk egy kicsit. Az első rész előnyel (könnyű kezelés; viszonylag hosszú, de nem végtelenített játékmennyiség; egy kalap scenario; rakásnyi videobejátszás; editor) megmaradtak. Sajnos a marhaságot is. Elsősorban az, hogy a számítógép ellen elég idegesítő játszani. A stílusa az, hogy nagy rőssel mindenhol mindenkit megtámad, aztán lesz ami lesz. Ennek következményeként ha a feladatunk éppen védekezés, akkor nagyon ügyesnek kell ám lenni ahhoz, hogy el tudjuk veszíteni az ügyet. Szóval ugyanolyan gyenge az AI (tudok ám ilyen szavakat is!), kellemesebb inkább párost játszani, akár e-mailen keresztül is. A kettős számú marhaság az, hogy hadműveleteknél a csaták nem logikusan követik egymást. A hármas pedig az, hogy tulajdonképpen nem is tekinthető a játék újnak: a készítőik semmi mást nem csináltak, mint kicserélték a videokat, a fegyverek paramétereit és fényképeit, aztán az editorral szerkesztettek hozzá egy vagon scenario-t. Jó, mondjuk újdonság a helikopter és a Campaign Editor, de a játék maga, inkább csak az első rész upgrade-je. Annak viszont nem rossz. Ámen.



Az arabok nem voltak hajlandók visszavonulni, mert a főnökük úgy döntötték, kielégítik az arab területi követeléseket, engem meg nyugdíjaz-

Kiadja: SSI

DX2/66  
8MB RAM  
SVGA  
CD, SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

81%

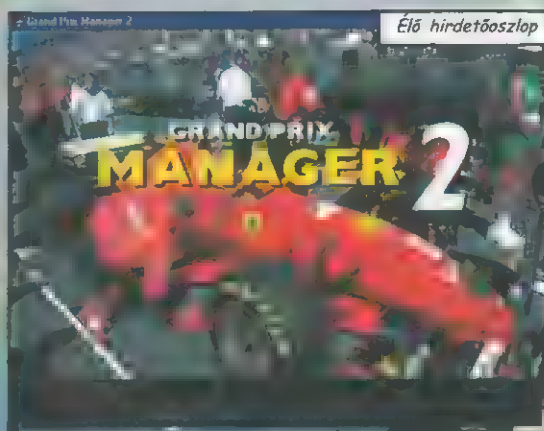


A csapatfőnök egy igen ritka és érdekes állatfajta: ügyesség, tudás, hideg fej és természetesen rengeteg pénz ötvözte. Keveseknek adatik meg a lehetőség, hogy egy két-háromszáz fős csapat élére álljon és a világbajnoki cím megnyerésére törjön, s ezek közül is csak néhánynak válik valóra álma. A MicroProse jóvoltából azonban ismét mi is csatásorba állhatunk, s vagy egy már jól működő csapat - mondjuk Williams vagy Benetton - élére pottyanva, vagy Jackie Stewarthoz hasonlóan teljesen nulláról indulva küzdhetünk. A cél mindenestre ugyanaz: a Forma-1 megnyerése.

A második részre a programot teljesen újratervezték. Túl sok újdonság nincs benne, de alkalmazták a FIA legújabb szabályait és sokkal egyszerűbbé, áttekinthetőbbé tették a kezelést.

### STARTOLÁS

Egy jó versenyautóhoz nélkülözhetetlen, hogy a legjobb motor, gumi, üzemanyag és



Élő hirdetőszlop



Itt ronthatjuk el igazán az autót

# GRAND PRIX MANAGER

pótalkatrész-szállítókkal kössünk szerződést. A gyártók a motort a jobb csapatoknak ingyen adják, de minden egyébert fizetnünk kell. Az összeget alkudozással vagy a szerződés tartamának növelésével vihetjük lejjebb. A vas mellett azonban nem fedkezhetünk meg szellemi értékeink, fedezéseink védelméről sem. Egy megbízható biztonsági csapat komoly veszteségektől kímélheti meg istállóinkat.

### ALKALMAZOTTAK

Embereknek négy nagyobb csoportban dolgoznak, s mindegyik csoportot egy-egy meghatározó személyiség irányít. A tervezőt, főmérnököt, műszerészt és a marketingest hosszú alkudozások során vehetjük fel. Ajánlatunkban mindig nagyobb fizetést kell nekik kínálnunk, mint a kezük alatt dolgozó beosztottaknak. Ha egy kiséfőnök jól dolgozik, figyeljünk rá, hogy lejáráó szerződését még idejében hosszabbítsuk meg, ellenkező esetben pedig már jó előre keressünk a következő időnyre új alkalmazottat. A csoportok beosztottjainál csak a különböző képességű emberek számát kell megadnunk.

Míg a négy kiséfőnökről csak egy összesített értékelést kapunk, a pilóták képe sokkal bonyolultabb (ez érthető is, hiszen azért mégiscsak ők vannak a középpontban). A 12 tulajdonság között megtaláljuk a gyorsaságot, megbízhatóságot, intelligenciát, szerencsét, tapasztalatot és az állóképességet. Ezek az értékek aztán versenyről versenyre változnak, a futamoktól, az elért eredmé-

nyektől függően. Természetesen olyan embert sose fogunk találni, aki mindenben tökéletes, így döntenünk kell, hogy autónk felépítése és versenyzési stílusunk mely területeket részesíti előnyben. A szabad sofőrök között olyan is akad, aki hajlandó fizetni is, csak versenyautóba ülhesse.

### PILOTÁK

A Forma 1-hez az is hozzátartozik, hogy egyik napról a másikra elvesztjük legjobb pilótánkat. Ha erre az esetre is fel akarunk készülni, biztosítani kell legfontosabb embereinket. A biztosítás legelső fokozatát automatikusan fizetnünk kell, s ha akarjuk, kiegészíthetjük hatékonyabb részekkel (amikor a biztosító állja a kiesett pilóta fizetését és kórházi kezelését).

Kiválaszthatjuk, melyik csapat újdonságai érdekelnek. Ezután emberünk munkához lát, és vagy új ötletekkel vagy lebukás után (hiszen ezért vannak minden csapatnál biztonsági emberek) egy komoly büntetéssel leszünk gazdagabbak.

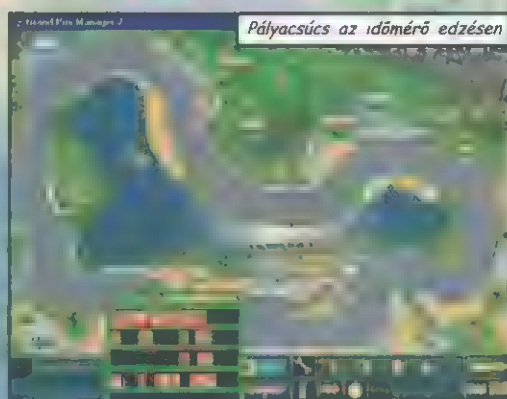
A Forma 1-ben való részvételhez rengeteg pénz kell, s ennek 75-80 százalékát szponzoroktól szerezhethetjük be. Ahhoz pedig, hogy egy cég számunkra is kedvező támogatási szerződést kössön, két dolog kell: sikeres

szereplés a versenyeken (minden cég a győztes autóján szeretné hirdetését visztolítani) és rengeteg munka (amíg embereink felkeltik a potenciális támogatók érdeklődését csapatunk iránt). Ha a csapatnak jól megy, érdemes a leggazdagabb vállalatokat embereinkkel letámadni, majd várni néhány futamot, hiszen a győzelmekkel hirdetési felületeink értéke is egyre feljebb szalad. Eleinte csak 1-2 céggel érdemes foglalkozni, s ha sikerünk van, akkor sem szabad őket teljesen otthagyni (időnk 5 százaléka szükséges a kivívott érdeklődés fenntartásához). Bukdácsoló csapattal viszont nem is érdemes nagy cégekre poézalkolni alkalmazottaink idejét.

A pénzszerzés másik módja az emléktárgyak készítése. Itt eladhatjuk logókat különböző ajándékgyártóknak (ha ez érdekel valakit) vagy saját gyártásba kezdehtünk. A második forma inkább a csapat népszerűségét növeli, s így felkelti a szponzorok érdeklődését is. Ajándékok gyártására embereink idejéből 10-15 százaléknál többet ne fordítsunk, mert az innen várható bevétel többet nem ér.

### TERVEZÉS

Autónk megtervezése, felépítése és beállítás a verseny egyik legfontosabb része,



Pályacsúcs az időmérő edzésen

hiszen hiába a legjobb pilóta, a sok szponzor, ha a motor nem bírja az iramot, hamar tönkremegyünk. Az autó összerakására kötött időnk van, melyet több és jobb műszerész felvételével vagy a kutatásra fordított idő csökkentésével növelhetünk. Szerelés közben a főmérnöktől kapunk hasznos tanácsokat, hogy az autó mely részeit, tulajdonságait érdemes fejleszteni, javítani.

### BEVÉTELEK ALKATRÉSZEK

A benzintartály a stratégia fontos része. A nagy tank sokkal nehezebb, de verseny közben kevesebb szor kell tankolás miatt megállni. Könnyű tankkal gyorsabb az autó, de több idő megy el a boxban. Az elektromos rendszerben és fékben a fejlődés egyre könnyebb, olcsóbb és megbízhatóbb elemeket hoz, míg például a felfüggesztést a fékeknek megfelelően kell kiválasztanunk, azaz nem biztos, hogy a legmodernebb lesz a legjobb megoldás.

### ALKATRÉSZEK

Az autó külső felépítése drámai hatással van a sebességre. Érdemes ezért némi időt rászánni a tesztelésre, s megkeresni, mely részekkel érjük el a legjobb teljesítményt. Az első szárny a kanyarodás sebességét, míg a hátsó a stabilitást határozza meg. A túl nagy lefelé ható erő viszont a sebesség rovására megy. A szárnyak jó beállítását a szélsőcsatornában tesztelhetjük. Ha nincs saját csatornánk, ez elég drága mulatság, de a befektetés később megtérül.



A szélsőcsatornára csak egy-egy nagyobb újítás után lesz szükségünk.



Egy jó csapat pillanatok alatt lecseréli akár az összes alkatrészt



## SEGÉDSEZKÖZÖK

A csapatok számos, a pilótákat segítő eszköz fejleszthetnek ki. Ezek nagy segítséget jelenthetnek verseny közben, de sajnos nagy részüket a FIA rendre betiltja (ezt fekete zászló jelzi). Természetesen használhatunk illegális eszközöket is, de ha lebukunk, komoly büntetés vár ránk.

## BEÁLLÍTÁSOK

Az összeszerelés után következhet az autó finomhangolása. Itt a szélcsatornában már kipróbált szárnybeállításán túl változtathatjuk a sebváltó sebességeinek számát, a fogaskerekek áttételét (attól függően, hogy gyors pályákon nagyobb végsebességre vagy kanyargós utakon jobb gyorsulásra



# RIX ER

## Csak a szabályok változtak!

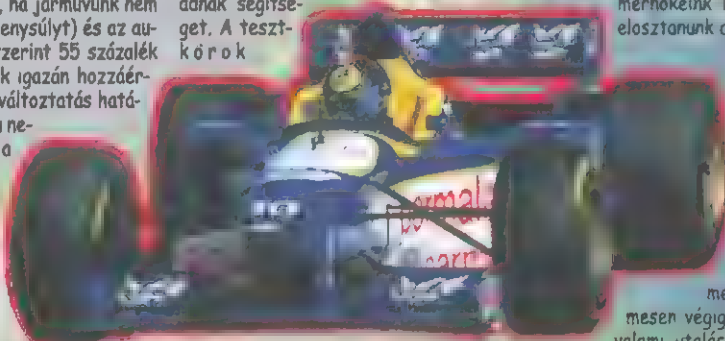
van szükségünk, a vonalakat távolabb vagy közelebb kell töltnünk), és a keréknyomást (laposabb gumi jobban tapad az útra, de lassabb). A fékek időzítéséhez, a pót-súlyhoz (arra az esetre, ha járművünk nem érné el a minimális versenysúlyt) és az autó súlypontjához (rendszerint 55 százalék a hátsó kerekeken) csak igazán hozzáértők nyúljanak, hiszen a változtatás hatását a tesztek során igen nehéz felfedezni. Végül a felfüggesztésnél a kormányozható az autó, de könnyebben megcsúszik és jobban kopnak a gumik.

## TESZT

Ahhoz hogy az itt elvégzett változtatások tényleg hasznosak legyenek, minden módosítás után tesztelnünk kell. A próbához érdemes valami közeli pályát választani, hiszen a bérleti díjon túl az utazási költségeket is nekünk kell fizetnünk.

A teszt pályán beállíthatjuk, hogy melyik pilóta hány körre és milyen feladattal (autó teljesítményének mérése, a vezető képességeinek javítása, boxbeli munka gyakorlása, egy komplett versenyfőváros teljesítése

vagy az autó továbbfejlesztése) küldjük ki. A teszt körök után érdemes meghallgatni a pilóták és a műszerész megjegyzéseit, hiszen ezek a beállítás további finomításához adnak segítséget. A teszt körök



között mindig csak egy beállításon szabad változtatni, különben nem fogjuk tudni, melyiknek milyen hatása volt a teljesítményre.

## ÉPÜLETEK

Eleinte semmilyen kisegítő épületünk nincs, s így, ha valamit használni akarunk (szélcsatorna, tesztpálya), a bérleti díjak rengeteg pénzt elvisznek. A CAD és CAM hálózati tervezési és szerelési munkákat gyorsítja meg, míg az utolsó két épület az alkatrészek olcsóbb, házi előállítását teszi lehetővé. Az épületek mind segítik a kutatást és a tesztelést is. De mielőtt nagy építkezésbe fogunk, érdemes megvizsgálni az épület árát és fenntartási költségét is.

ALKATRÉSZE-  
GYÁRTÁS

Itt új külső és belső alkatrészeket gyárthatunk háziilag. Ezek a részek csak az ideiglenes

gég alkalmazhatók és rendszerint jobb minőségűek, mint a polcon található többi alkatrész. Természetesen választanunk kell, hogy mely részeket tartunk fontosnak és mérnökeink idejét ez alapján kell elosztanunk a feladatok között.

Ebben a részlegben vezetőket segítő eszközök fejlesztése, tölthetjük az időt. Év közben érdemes az újságokat figyelmesen végigolvasni, hátha találunk valami utalást, melyik eszközt engedélyezi a FIA a következő idényben, mire érdemes embereinket ráállítanunk.

## ÚJ KAROSSZÉRIA

Év közben a tervezők legfontosabb feladata a következő évi modell elkészítése. Érdemes minél több fejlesztőt ráállítani a feladatra, hiszen ha nem készül el, az elég kellemetlen.

## VERSENY

Egy futam a FIA új szabályainak megfelelően 5 szakaszból áll. Ezek közül a szabad teszt alatt igazíthatjuk autóinkat a pálya jellemzőihez (a legjobb beállításokat minden pályán érdemes elmenteni), hogy az időmérő edzésen már a lehető legjobb köröket fussuk. A versenyen ezután csak azok indulhatnak el, akik a legjobb idejéről legfeljebb 7 százalékkal maradnak el (ha így túl sokan esnek ki, a bírálók kicsit engedékenyebbek lesznek).

## RÓASZTAL

Ahogy a csapatok egyre újabb találmányokkal állnak elő, a FIA úgy változtatja a szabályokat. Módosítás akár két futam

között is érkezik, s mivel az illegális autótört büntetés jár, érdemes rá odafigyelni. Naplónkban részletes információt találunk az összes versenyről és pályáról, számítógépünkben pedig a csapat tagjairól és a szponzorokról érkezett e-mail-eket olvashatjuk hétről hétre.

Nehéz helyzetben vagyok, amikor a játékot értékelnem kell. A Grand Prix Manager ugyanis fantasztikus program, amit tökéletes kivitel, kannyú kezelés és jó hangok tesznek még vonzóbbá. Aki tehát az első részt nem ismerte, mindenképpen vegye meg, nem fog csalódni. Aki viszont már játszott az előzővel, annak semmi komolyabb érvem nincs, miért is lenne érdemes áttérnie az új verzióra. Az újdonságok ugyanis kimerülnek a dobozban található másfél órás videofilmekben és a jópofa Win95-ös képernyővédő és hanggyűjteményben.

Kiadja:  
Microprose

486DX266  
8MB RAM  
SVGA, CD  
SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Költség: 19.900 Ft  
Ár: 16.200 Ft  
Takarékosság: 18%

87%



Így alakult Alesi sebessége a teljes kör során

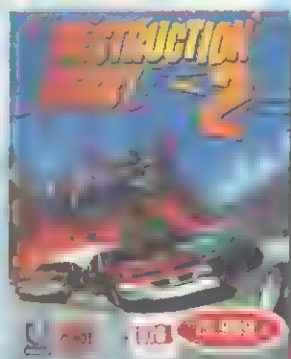


# Játék is magyarul!!

Az 576 KByte gondozásában magyarul, illetve magyar nyelvű kézikönyvvel megjelent PC CD-ROM-ok:



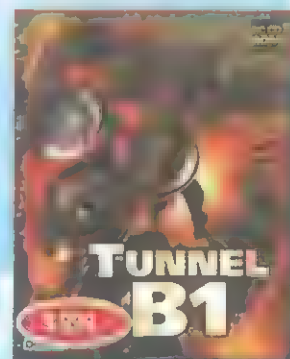
Fergeteges grafikai kalandjatek az ötödik lestör kalandjairól, MAGYAR NYELVEN!



Éld ki agresszív hajlamaidat az új KRESZ-szabályzatot alapuló eredeti roncsderbiben!



A XXI. század harci technikája a EF2000 Evolutionben (EF2000+ TACTCOM Mission Disk), a repülő szimulátorok új királyában.



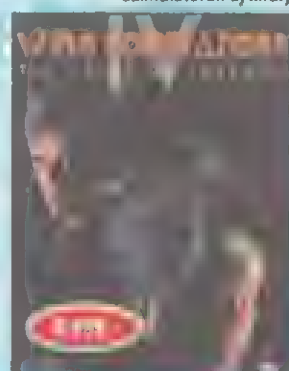
Eszveszejtő szaguldás a pokolba vezető, halálos veszélyekkel teli alagútban.



A világ legjobb Formula-1 versenyautószimulátora, elképesztően kidolgozott grafikkal.

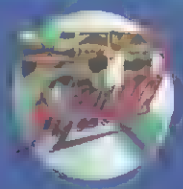


Verfagyaszto kuzdemek, halálos párviafalok a legsötétebb középkor idejében.



Sötét erők kuzdelme a galaktikus uralomért. A legmodernebb technológiával készült interaktív film.

POWERPLUS	
1942 Gold	3999,-
TACTCOM Evolution	3999,-
Civilization	3999,-
F14 Fleet Defender Gold	3999,-
F15 Strike Eagle III.	3999,-
Fields of Glory	3999,-
Formula One GP	3999,-
Pirates Gold	3999,-
Railroad Tycoon Deluxe	3999,-
Transport Tycoon Deluxe	3999,-
UFO: Enemy Unknown	3999,-
Wings of Fury	3999,-



Airborne Ranger	1999,-
Alex Dampier Pro Hockey	1999,-
Archer Maclean's Pool	1999,-
Birds of Prey	1999,-
Dune 2	1999,-
Elf	1999,-
Football Glory	1999,-
Grand Master Chess	1999,-
International Athletics	1999,-
International Soccer	1999,-
International Tennis	1999,-
Jimmy White's Snooker	1999,-
Lost Files of Sherlock Holmes	1999,-
Lotus 3	1999,-
Major Macclean's World Chess	1999,-
Pinball 2000	2999,-
Pushover	1999,-
Slipwalker	1999,-
Super Cars	1999,-
TFX	3999,-
Wing Commander	2999,-
Wizkid	1999,-
Zool	1999,-



Limbo	1999,-
Destruction Derby	4999,-
Footrace	1999,-
Tycoon	1999,-



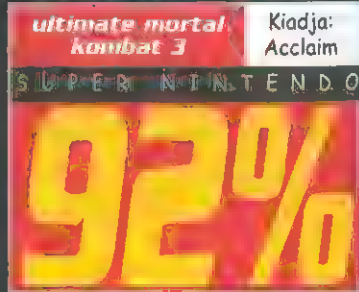
Limbo	1999,-
Limbo Velocity	1999,-
Johnny Bazookatone	3999,-
World Fighter 2	1999,-
Thunderhawk 2	3999,-
Rise of the Triad	3999,-
Wizkid	1999,-
Flashback	1999,-
Under a Killing Moon	3999,-
Big Red Racing	1999,-
Fields of Glory	1999,-



11th Hour	4999,-
3D World	1999,-
Benally's Steel Ball	1999,-
Cannon Fodder 2	1999,-
Creation Studio	1999,-
Dark Forces	4999,-
Dark Forces	1999,-
Day of the Tentacle	1999,-
Fuji Throttle	1999,-
Hard at Play	1999,-
Kyrandia 3.	3999,-
Lands of Lore	1999,-
Lost Eden	1999,-
Monkey Island 1+2	4999,-
Heavy Strike	1999,-
Overlord	3999,-
Rebel Assault	4999,-
Sam & Max in the Town of Mole	1999,-
Scream	1999,-
Sim City Enhanced	3999,-
The Flintstones Collection	1999,-
TR	1999,-
X-Wing Collectors	4999,-



# KOMBAT ULTIMATE





# MORTAL Kombat



MOYKOMBAT 3: MORTAL KOMBAT 3  
A MORTAL KOMBAT 3 A MORTAL KOMBAT 3

## Jelmagyarázat:

E - Előre  
H - Hátra  
L - Le  
F - Fel  
BLK - Blokkolás  
KR - Kis rúgás  
NR - Nagy rúgás  
KÜ - Kis ütés  
NÜ - Nagy ütés  
R - Futás  
K - Közel  
T - Távol  
S - Lábsöpprésnyire

(A harmadik rész karaktereinek a speckói változatlanok, őket a '95/9. számunkban találhatjátok.)

## LOW FIREBALL

Low Fireball: H, L, E, KÜ  
High Fireball: E, L, H, NÜ  
Shadow Elbow: H, L, LN, NÜ  
Shadow Kick: H, E, KR  
Fatality1 K: L, L, E, E, KÜ  
Fatality2: L, L, E, E, KR  
Babality: E, H, H, NR  
Friendship: L, L, L, L, KR  
Stage Kill: L, H, E, E, BLK

## RAYDAN

Bolt: L, LE, E, KÜ  
Flying Dive: H, H, E  
Shocker: NÜ nyomva tartva  
R.Bolt: L, H, KÜ  
Fatality1 K: NÜ nyomva tartva  
2mp-ig  
Fatality2 K: KR nyomva tartva  
2mp-ig, R, BLK, KR  
Babality: L, L, F, BLK  
Friendship: L, H, E, NR  
Stage Kill: L, L, L, NÜ

Spark: L, LH, H, NÜ  
Slicer: H, H, KÜ  
Big Slash: H, NÜ  
Top Spinner: E, L, LE, BLK  
Fatality1 S: H, H, H, NÜ  
Fatality2 S: H, E, L, E, KÜ  
Babality: E, E, E, NR  
Friendship: L, E, E, NR  
Stage Kill: KR, R, R, R, R

Disabler: L, LE, E, KÜ  
Teleport Slam: L, F  
Shadow Throw: E, E, NÜ

Fan Toss: E, E, KÜ+NÜ  
Fan Wave: H, H, H, NÜ  
Square Wave: L, H, NÜ  
Fatality1 K: R, R, BLK, BLK, KR  
Fatality2 K: H, L, E, E, NR  
Animality K: L, L, L, L, R  
Babality: E, E, L, E, NR  
Friendship: L, H, E, E, KÜ  
Stage Kill: E, L, L, KR

Spear: H, H, KÜ  
Teleport Punch: L, H, NÜ

Slow/Fast Forceball: H, H, E, E, KÜ+NÜ  
Acid Spit: E, E, NÜ  
Invisibility: BLK nyomva tartva  
L, NR  
Slide: H, BLK, KÜ+KR  
Elbow Rush: H, E, KR  
Fatality1: H, E, L, BLK  
Fatality2 S: E, E, F, F, NR  
Animality K: L, L, L, F, NR  
Babality: E, E, H, L, KR  
Friendship K: L, E, E, H, NR  
Stage Kill: BLK, R, BLK, BLK

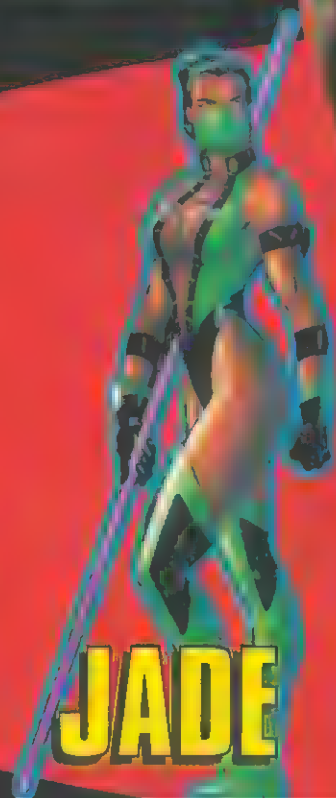
# KIVÉG

Kir Throw: levegőben BLK  
F.Teleport Punch: L, E, NÜ  
Fatality1: L, L, F, NR  
Fatality2 K: E, E, L, F, R  
Animality K: E, F, F, NR  
Babality: L, H, H, E, NÜ  
Friendship K: H, E, E, M, KR  
Stage Kill: E, F, F, KÜ

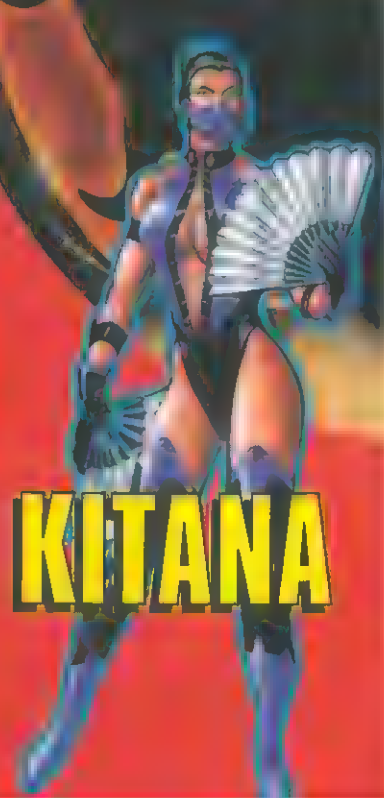
Control Ball: L, LE, E, NÜ  
Lighting: H, H, NÜ  
Teleport Kick: H, NR



ERMAC



JADE



KITANA



# KOMBAT



**Boomerang:** H, L, KÜ/NÜ, R  
**Shadow Kick:** L, E, KR  
**P. Invincible:** H, E, NR  
**Star W/Return:** H, H, E, Ku  
**Fatality1 K:** R, R, R, BLK, R  
**Fatality2 K:** F, F, L, E, NÜ  
**Animality:** E, L, E, E, KR  
**Babality:** H, E, L, L, NR  
**Friendship:** H, L, M, M, NR  
**Stage Kill:** H, E, L, R

**Drop Kick:** E, E, KR  
**Roll:** H, H, L, NR  
**Fatality1 T:** H, H, H, E, RR  
**Fatality2 K:** L, E, L, E, KÜ  
**Animality K:** E, L, L, E, NR  
**Babality:** L, L, E, E, NÜ  
**Friendship:** L, L, H, E, NÜ  
**Stage Kill:** L, L, L, KR

**Iron Guard:** L, L, KÜ  
**Ground Pound:** L, L, KR  
**Slide:** R, BLK, NR, KR  
**Fatality1 R:** L, L, L, E, KÜ  
**Fatality2 R:** L, E, E, E, NÜ  
**Animality:** H, H, E, L, KÜ  
**Babality:** L, H, M, NR  
**Friendship:** L, H, H, E, KR  
**Stage Kill:** L, L, E, E, NÜ

**Ermac:** L, L, F  
**Jade:** E, E, L, L+BLK  
**Kitana:** E, L, E, R  
**Mileena:** R, BLK+NR  
**Reptile:** R, BLK, BLK, NR  
**Scorpion:** L, L, E, KÜ  
**Old Sub-Zero:** BLK, BLK, R, R

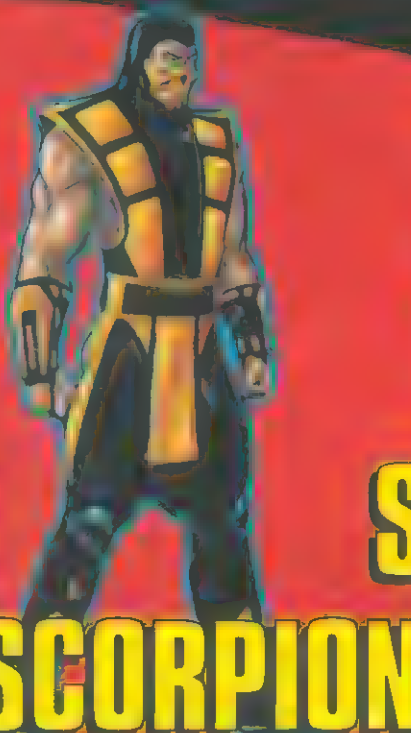
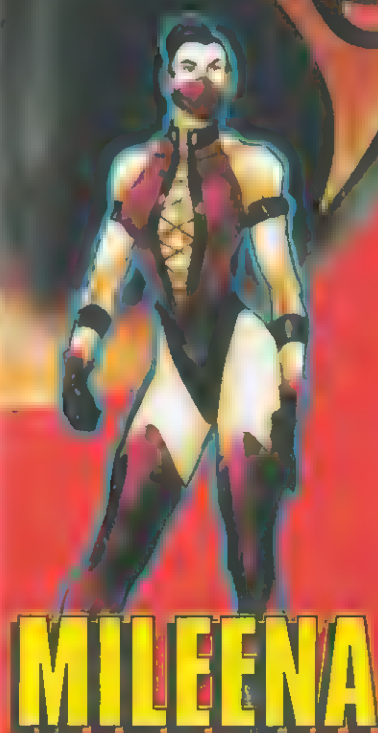
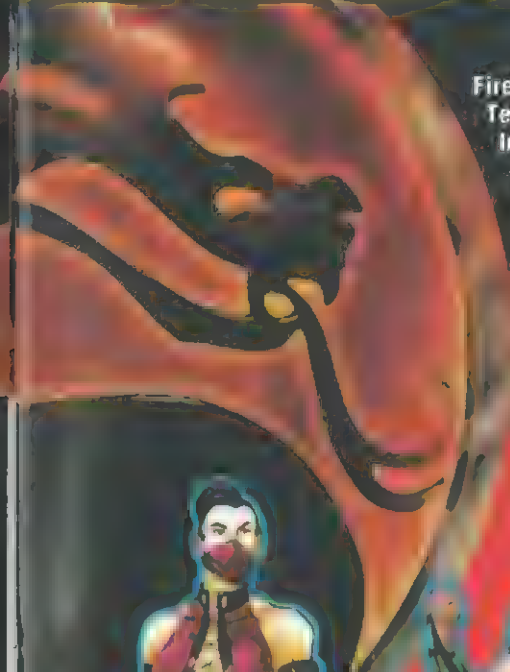
**Throw:** NÜ nyomva pár mp-ig

**Spear:** H, H, KÜ  
**Teleport Punch:** L, LH, H, NÜ  
**Air Throw:** levegőben BLK  
**Fatality1:** R, BLK, R, R, NR



**Fireball:** L, H, KÜ  
**Teleport:** L, LH, H, NÜ  
**Inviso Slam:** H, L, H, NR  
**Fatality1 K:** R, BLK, R, R, NR  
**Fatality2 S:** L, F, L, L, L, BLK  
**Animality:** E, L, E, E, KR  
**Babality:** L, L, E, L, NR  
**Friendship:** E, E, E, NÜ  
**Stage Kill:** R, BLK, R, R, KR

## ZÉSEK



REPTILE

SUBZERO

MILEENA

SCORPION



Hát ezt is megértük! Immár a harmadik részéhez érkezett a fantasztikus sikerű Donkey Kong, minden idők legszínvonalasabb 16 bites mászkálós játéka. A címmel ellentétben valójában már rég nem is Donkey Kongé a főszerep, hiszen már a második részben is csak statisztált, s ezúttal is csak az eltűnt személyek listáját gyarapítja. Az újabb sötét ügy háttérben természetesen ismét a Kremlingek állnak, akik újult erővel vették be a Donkey Kong-szigetet, titokzatos vezérük, Kaos parancsára. Ki az a Kaos? Egy hatalmas, ördögi robot, akinek származását sűrű homály fedi. (Bár a Donkey Kong-rajongóknak gondolom már akad egy tippjük...) Donkey mellett ráadásul eltűnik Diddy Kong is, így most Dixie-re hárul a mentőakció megszervezése. Egyedül persze nem lehet nekivágni egy ilyen útnak, ezért Dixie mellé kapunk egy vadonatúj hőst is, Kiddy Kongot, az óriásbébit. Kiddy - talán a korából adódóan - nem képes semmilyen speciális mozdulatra, ám egy

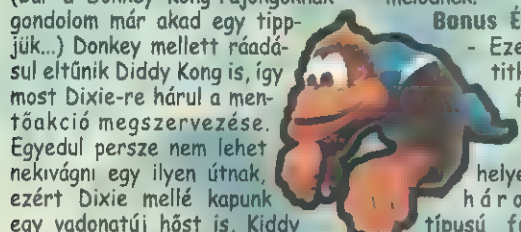
vetkező bonusérmékkel fogunk találkozni: **Medve Érme** - Ez tulajdonképpen ugyanaz, mint az előző részben a banános érme: általános fizetőeszköz. A pályákon gyakran fogunk velük találkozni, élet elvesztése esetén újratermelődnék.

#### Bonus Érme

- Ezeket a titkos pályákon fogjuk találni, ahová a bonushordók juttatják hőseinket. Ezeket a

helyeken három típusú feladatot várhat ránk: meg kell keresnünk az

# DONKEY KONG COUNTRY HÁROM A MAJOM



Squawks épp egy fatörzsben szalamozdik

tulajdonságának feltétlenül nagy hasznát fogjuk venni: a testsúlyának. Kiddyval például az amúgy túl nagy falatnak számító "Krumple" krokodilokat is könnyedén likvidálhatjuk, vagy ha mondjuk elhajítjuk őt, betörhetjük a megrepedezett pallókat.

#### A HAGYOMÁNYOS TÁREKYS ÉS BONUSOK

Megszokott módon a játéknak háromféle módon foghatunk neki: egyedül, ketten egymás ellen versenyezve, és ketten egy csapatot alkotva. A játékmenet alapjaiban véve maradt a régi: a paralax scrollozó háttérreken a kijáratot jelző zászlók megkeresése, majd felvonása a cél. Az ellenfelek a hordók nekikihajításával, vagy a szokványos ráugrásos módszerrel kinyírhatók. Mindez azonban, ahogy már megszokhattuk, csupán a játék fele, hiszen az összes bonus cuccot is be kell gyűjtenünk. Ezúttal a ko-



Ellie ormányát vízágyúként hasznosíthatjuk



Az óriás pókot a saját hordóival kell orrba vágunk.

erméket: néha csak azután kapjuk meg őket, miután kiutottuk az összes felkelhető ellenfelet; vagy pedig adott idő alatt megadott számú banánt, illetve csillagot kell összegyűjtenünk értük. Ha az összes bonus-érme megvan, Boomer medvéhez kell eljuttatnunk őket... Egy-egy pályán

mindig két ilyen érme van. Ha mindkettőt begyűjtöttük, egy felkiáltójel fogja a térképen jelezni.

**DK érme** - Ebből minden pályán egy van, és mindig egy páncélos krokodiltól kell elvinnünk. A krokodilt a közelében található fémhordóval kell agyonutni, ki kell cselezni, hogy az éppen védetlen oldaláról találjuk el. (Például ha van mögötte egy fal, arról kell a hordót visszapatintani.) Feltétlenül érdemes az összes DK érmét begyűjteni, amit aztán Funky Kongnak kell elvinnünk. Azokon a pályákon, ahol már felvettük a DK érmét, a térképen egy kis sárga zászló fog megjelenni.

További bonusok még a banánok, amikből százat összegyűjtve extra élet lesz a jutalmunk, valamint a szintén jutalomélethez vezető "KONG" szó, és a léggombok. A hordóknak természetesen most is megkülönböztetett szerepük van. Többféle típusú fogunk találkozni, a legtöbb használat

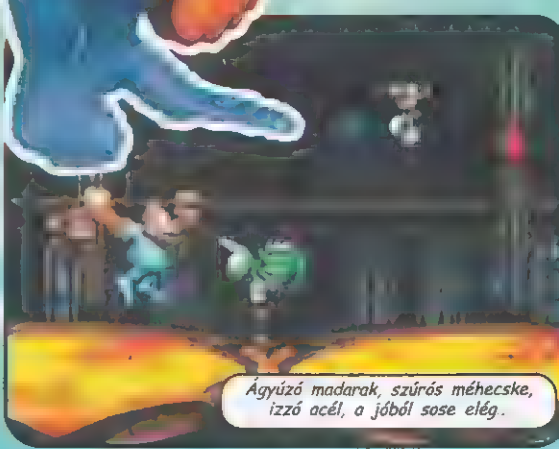
magától értetődik. Kivételt képeznek az "S" feliratú hordók: ezeket nem lehet felvenni, itt azt állíthatjuk be, hogy a közelben lévő ellenfél milyen típusú munícióval lövöldözzön.



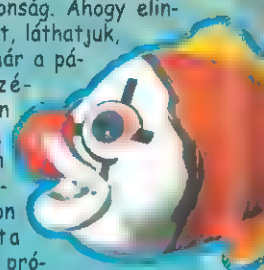
Az öreg Wrinklynél ezúttal ingyen menthetünk dőlást

#### AZ ÚJDONSÁGOK

A játék korábbi részei valószínűleg azért arattak mindig osztatlan sikert, mert egyrészt a hagyományos Mario-stílusra épültek, másrészt azonban mégis mindig volt bennük valami újdonság. Ahogy elindítjuk a játékot, láthatjuk, hogy ezúttal már a pályák elrendezése sem teljesen szokványos. Csupán egyetlen szigetet kell bejárnunk, de azon belül gyakorta több helyen is próbálkozhatunk, vagyis nincs annyira rögzítve a sorrend. A helyszíneket a szigetet átölelő folyó köti össze, tehát a közlekedés vízi úton lehetsé-



Agyúzó madarak, szűrős méhecske, izzó acél, a jóból sose elég.





# KEY KONG

## PARRY GAZSÁG!

# 3

ges, amihez csónakot Funky Kong műhelye biztosít. Eleinte csak egy sima motorcsónakot tudunk bérelni, de később (ha különféle alkatrészeket begyűjtünk) kapunk légpárnás hajót, majd egy kisebb szárnyas hajót is, amikkel újabb helyszínek válnak megközelíthetővé.

Az alkatrészeket majd egy-egy főellenfélnél fogjuk megtalálni, természetesen csak azután, hogy legyőztük őket. Ebből is látható, hogy tárgyakat is kell gyűjtenünk, azaz egy kevés kalandelemet is becsempészték a játékba. Tárgyakat mellesleg vásárolhatunk is a szigeten lakó medvecsaládtól, vagy akár cserélhetünk is. A tárgyak használata különösebb magyarázatot nem igényel (egyébként is összesen csak nyolc van belőlük), a feladatok egyszerűek. Ha például vettünk egy kagylót, azt értelemszerűen ahhoz a medvéhez kell vinni, amelyiknek a polcán egy kisebb kagylógyűjteményt látunk, az elromlott libegőhöz meg nyilván valami szerzőszám kell, és így tovább...



### A KONG CSALÁD ÉS A BARÁTAI

Utunk során most is fontos szerepet játszanak a Kong familia többi tagjai Wrinkly-nél állást menthetünk (még hozzá ingyen), Funky-tól a csónakjainkat kölcsönözhetjük, Swanky-nél pedig egy célba-dobás bonusjátékra nevezhetünk



A titkos barlangokból Wrinkly madarait szabadíthatjuk ki



be Cranky Kong ellen, s ha nyerünk, megduplázva kapjuk vissza a nevezési díjat.

A barátaink száma ebben a részben kissé megcsappant, a legutóbbi részből csak Enguarde, a kardhal, Squawks, a papagáj, és Squitter, a pók bukkan fel újra. Igaz azonban, hogy van két új szereplő: Ellie, az elefánt, és Parry, a madár.

Ellie egy nagyon sokoldalú szereplő, magához tudja szippantani, majd eldobni a hordókat, valamint (az L/R gombokkal) vizet tud felszippantani, amivel aztán odapörkölhetünk az ellenfeleknek. A

madár ennek pont az ellenkezője: passzív szereplő, vele nem tudunk csinálni semmit, de épségben kell kivezetnünk őt a pályákról. A régi szereplők ugyanazokat tudják, mint az előző részben, kivéve a papagájt, aki a tojászkopkodáson kívül ezúttal fel tudja venni, majd hurcolászni a hordókat.

Parry egyébként nem tévesztendő össze az un. Banán Madarakkal, amikkel majd Wrinklynek fognak hőseink kedveskedni, és amelyekből összesen 13 van. Ezeket a madarakat legtöbbször

titkos barlangokból szabadíthatjuk ki, amik általában a homokos vízpartról nyílnak. A barlangokban a kristályokba zárt madarak kiszabadításához mindig egy megadott dallam visszajátvása lesz a feladatunk.

### NÉHÁNY ÉRDEKESÉG

A DKC3 a hagyományos jump&run típusú kihívásokon kívül ismét több tucatnyi rendkívül ötletes feladatot állít eléink. Következzen most néhány ízelítő! Az egyik víz alatti pályán egy piranha fogja hőseinket követni. Mint ismeretes, ez a halfajta mindig éhes, ezért jobb lesz ha megetetjük, különben gorilláinkat fogja megvacsoráztatni. Az sem mindegy, hogy milyen "étrendet" állítunk neki össze, csakis a sima halakkal etessük, mivel

a tüskés dolgok csak fokozzák a gyomorműködését. Ha a piranha színe teljesen átváltozik pirosra, azonnal támadni fog. Egy másik pályán fura fedezékekre lehetünk figyelmesek, ami mögött eltűnnek a gorilláink. Továbbhaladva rögtön rájöhettünk, mire való: hamarosan egy célkereszt próbálja befogni hőseinket, ami aztán bizonyos időnként tűzelní fog, s a menekülés közben csak az említett fémlemezek mögött fújhatjuk ki magunkat. A főellenfelek ezúttal is állati jópofák. Kinézetre mindegyik egy-egy egyéniség - többek között például egy élő óriás hordóval, vagy egy hőemberrel kell megmérkőznünk - a likvidálásukhoz pedig mindig alaposan kidolgozott taktika, és átlagon felüli ügyesség szükségesítetik.



A játék a Rare által kifejlesztett ACM technológiának köszönhetően elképesztően változatos grafikával készült. Ahányszor új pályára jutottam, nem győztem ámuldozni. A 32Mbites kártyából olyan háttérket varázsoltak elő, amilyenek még az új CD-s játékokkal is bármikor felveszik a versenyt. A figurák pedig - ahogy már megszokhattuk - egytől egyig rendelt animációval készültek. A SNES tulajdonosoknak tehát úgy érzem immár nem okoz fejtörést, hogy melyik lesz az a játék, amit a közeljövőben be kell szerezni.



L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

El nem tudom képzelni  
egy játékosnak, hogy  
mennyire jó lenne

97%







Sz. Károlyt az I. je-  
ható kefélés. Szep-  
sorban adjuk oda ne-  
lőre és az I. je-  
- így nyel, mint ka-  
- a második uveg-  
nőre végre alszik.  
mint a szonda. Teker-  
jük le a kosarat és  
megyünk be a kál-  
kálhoz és a kál-  
cser. Menjünk fel a  
Pezda fölötti ajtó-  
ra és a kál-



A bolt zárva, mint ahogy a  
barátságtalan idegen szája is



*Pelade rendkívüli életbölcseégeket  
tartogat számunkra*

Következő feladatunk: a Loan Shark páncélzetekrényének kifosztása. Hatul, a tanteremben a polcon találunk egy nagy üveggyűjőt. Kapunk fel a mennyezet felé. A jobb kéz a jobb



*Hurrál! Ismét a kóterben.*

Bent egy srác kuty-  
vaszt valahol. 80-  
valószínűleg azonos  
a kutyával, aki a  
közvetlen közelében  
van a kutyával. A  
demonstráció az üveg-  
golyókért. Adja  
neki. A kutyát  
Sharkot annyit ud-  
varoztat, hogy a kutyá-  
jának levegője túl a  
közvetlen közelében  
túl. A szobában  
a kutyának egy csir-  
kecomb, a szoba

nyeltem egy torta- és egy sajtszalát lehetőségre fel. Távozzunk, menjünk át az udvarra az ötörvény felé! **„Tudom, végig fel a fűtől mellett sarokban találom a kasszát!”** **„Ha még nem tette volna, Apótya megdöglik!”** Az egyik szagutóján találhatunk egy hamzsidkát és hova látszik, de ott **„Nem csak a hús van a lecsóban, hanem a készítő!”** A toronyhoz vezető út azonban le van zárva, így hál a **„széles teretnek a földnek!”** indulunk visszafelé. Egy régi kasszabosba botlunk: a részeges lickő kiabálja, hogy utálja az őt és a világítótoronyát frajron miatt változott meg így a véleménye! Rövid beszélgetés után kiderül, hogy éhes, és minél hamarabb **„széles teret”** közelében. Na, akkor számára ez a hely lehet a kassza, ugyanis pont egy hordó borsnak látszszkodik. Itt megpróbál-

nánk megcsapolni, elhanyagol minket. Adjuk neki oda sorban a kajakat. Minden egyes élet után közli, hogy igyunk az egészségére, ekkor fogjuk kézbe az egyik üres üveget, és töltjük meg borral. Ha minden jól megy lesz három üveg nedünk. Vissza az udvarra Pelatéhoz, de a visszatúton vagyuk felmenni az el-

Sz. Károlyt és a leg-  
ható kelet is. Szép  
sorban adjuk oda ne-  
ki a szomszédokat.  
- Így nyeli, mint ka-  
kást! - dicséri a  
kassai kassát és a  
harmadik uveg-  
nét végre elalszik  
mint a buda. Teker-  
jük le a kosarat és  
megy a belső a  
kassát és a kass-  
cset. Menjünk fel a  
Pelada fölötti autó-  
hoz. De a kassát

letti vilánykapcsolóval teremtsünk világosságot. Az agynál lesz az udvari ajtó kulcsa - vigyázat, csak akkor látnak, ha eg a villany! Vegyük fel, s menjünk ki. Az udvari ajtót meg ne nyitogassuk, mert a kutya felriasztja Peladot és gardagabák tesznek egy game Overrel. Inkább adjuk oda a kukák között található batálmás vudcscsontot. Majd, mielőtt az ajtóhoz érkeznénk, jól nem érdekkel, hogy mi zajlik a házban. Ha így zábra van a kutyától (ha szemben állunk vele -




Ha nem üvegviszaváltót nyitok,  
akkor meateszi egy fakereskedés is

ez egy ajtó - jó időmbe lett míg rá-  
jöttem). Kinyitás után sétáljunk be a  
lépcsőn.

Nas itt egyelőre megállt a tudomány, mert eme két oldal elkészítésére egyszerűen mestél napot kaptam. Balra egy fickó áll egy lyukba előtt, vele szembe sem lehet tenni - mindig elkerget minket. Egy pár kőperayóval jobbra egy tag szereli a kocsiját - vele legálább beszélgetni lehet, de nem fogadják el sem a szivacsot, sem a kefet - bolott sokszor mormogja, hogy milyen káros a motor. Itt található egy kis csengo a falon, de nem tudjuk leszedni. A megoldás nyilván a szerelő mellett fekvő fogó - de nem vehetjük fel, mert elzavar minket. Már mindennel próbálkoztam, de semmi eredményre nem jutottam, leszámítva azt, hogy a gyógyszerrel is el lehet altatni Pelade-ot. Sajnos a film sem segített a továbbjutásban, de a játekol mindenkeppen folytatom, mert most már frankón idegesít.

Végzőként elmondanék annyit, hogy a játék kivitelezésére egyáltalán nem lehet panaszunk. Gyönyörű grafika, hangulatos filmek, kiváló hanghatások, és a történethez illő

CD-s audio trackok gondoskodnak elégedettségünkrol. A beszelt szövegek is nagyszerűek lettek, de azért csak irassuk ki, mert elég-ge tájékoztatásban beszélnek előrele. Így gondom volt vele: az irányítás lehetne egy kicsit jobb is, ha nem pontosan valami elő állunk, képtelenek vagyunk megoldani a feladatot. Ez azért nem jó, mert így rengeteget kell próbálgatni, helyezkedni a lefedezutak során. A mozgás is elég lassú, majd megőrültem, míg átmentem a város - de ez orvosolható, nyomjak állandóan a futás gombot. A CD is rendszeren te-



le van anyaggal,  
megéri az arát  
(majd, ha nem méri  
ra lemegy). Ja  
ígen: az előbb  
a filmről beszéltem  
- mindeképpen ér-  
demes megnézni,  
nem egy hétköznapi  
darab - a történet  
ugyao nem valami  
új, de az biztos,  
hogy iszonyúan meg-  
van csinálva - min-  
den díszletben  
az operatőr és a  
technikusoké - de a  
díszletek is nagyon alkotók és  
a színesek is jól játszanak. Leg-  
inkább a felisten Terry Gilliam  
Brazilhoz tudom hasonlítani

city of the  
lost children

Kiadja:  
Psyvanosis



486/66  
8MB RAM  
SVGA, CD  
SB GUS

L Á T V Á N Y O S S Á B  
J Á T S Z H A T Ó S Á B  
S Z A V A T O S S Á B  
Z E N E B O N A

# 80%



The high council has convened the



# ERŐF ONIT TANTARES A ZÚRBEN

duk. Nehezebb szinten viszont tudósaink már erősen szakosodnak, s így mindig csak egy alkalmazással foglalkoznak (amit a kutatás elején ki kell választanunk). Ebben pedig az a egyetlen, hogy a többi alkalmazás kifejlesztésére később nem is lesz lehetőségünk.

Amikor pedig a tényleges ismeretek elfogytak (az eltart egy darabig, hiszen sokat van belőlük), akkor ismét újra kell kezdeni, csak most hyper-tervvel keresztelt felfedezés.

Amikor pedig a tényleges ismeretek elfogytak (az eltart egy darabig, hiszen sokat van belőlük), akkor ismét újra kell kezdeni, csak most hyper-tervvel keresztelt felfedezés.

Amikor pedig a tényleges ismeretek elfogytak (az eltart egy darabig, hiszen sokat van belőlük), akkor ismét újra kell kezdeni, csak most hyper-tervvel keresztelt felfedezés.

Amikor pedig a tényleges ismeretek elfogytak (az eltart egy darabig, hiszen sokat van belőlük), akkor ismét újra kell kezdeni, csak most hyper-tervvel keresztelt felfedezés.

Amikor pedig a tényleges ismeretek elfogytak (az eltart egy darabig, hiszen sokat van belőlük), akkor ismét újra kell kezdeni, csak most hyper-tervvel keresztelt felfedezés.

Amikor pedig a tényleges ismeretek elfogytak (az eltart egy darabig, hiszen sokat van belőlük), akkor ismét újra kell kezdeni, csak most hyper-tervvel keresztelt felfedezés.

A szállítás hajók kivételével minden űrhajót irányítanunk kell, s ezek mozgásához parancsok kiadása szükségesek. Ilyen pontokat új rendszerek meghódításával és a bolygók körül keringő mesterséges űrhajók építésével szerezhethetünk. Legénységünk a megnyert ütközetekben és a űrakadémia képzésénél is fontos szerepet játszik.

A szállítás hajók kivételével minden űrhajót irányítanunk kell, s ezek mozgásához parancsok kiadása szükségesek. Ilyen pontokat új rendszerek meghódításával és a bolygók körül keringő mesterséges űrhajók építésével szerezhethetünk. Legénységünk a megnyert ütközetekben és a űrakadémia képzésénél is fontos szerepet játszik.

A szállítás hajók kivételével minden űrhajót irányítanunk kell, s ezek mozgásához parancsok kiadása szükségesek. Ilyen pontokat új rendszerek meghódításával és a bolygók körül keringő mesterséges űrhajók építésével szerezhethetünk. Legénységünk a megnyert ütközetekben és a űrakadémia képzésénél is fontos szerepet játszik.

A szállítás hajók kivételével minden űrhajót irányítanunk kell, s ezek mozgásához parancsok kiadása szükségesek. Ilyen pontokat új rendszerek meghódításával és a bolygók körül keringő mesterséges űrhajók építésével szerezhethetünk. Legénységünk a megnyert ütközetekben és a űrakadémia képzésénél is fontos szerepet játszik.

A szállítás hajók kivételével minden űrhajót irányítanunk kell, s ezek mozgásához parancsok kiadása szükségesek. Ilyen pontokat új rendszerek meghódításával és a bolygók körül keringő mesterséges űrhajók építésével szerezhethetünk. Legénységünk a megnyert ütközetekben és a űrakadémia képzésénél is fontos szerepet játszik.

A szállítás hajók kivételével minden űrhajót irányítanunk kell, s ezek mozgásához parancsok kiadása szükségesek. Ilyen pontokat új rendszerek meghódításával és a bolygók körül keringő mesterséges űrhajók építésével szerezhethetünk. Legénységünk a megnyert ütközetekben és a űrakadémia képzésénél is fontos szerepet játszik.

A szállítás hajók kivételével minden űrhajót irányítanunk kell, s ezek mozgásához parancsok kiadása szükségesek. Ilyen pontokat új rendszerek meghódításával és a bolygók körül keringő mesterséges űrhajók építésével szerezhethetünk. Legénységünk a megnyert ütközetekben és a űrakadémia képzésénél is fontos szerepet játszik.

A szállítás hajók kivételével minden űrhajót irányítanunk kell, s ezek mozgásához parancsok kiadása szükségesek. Ilyen pontokat új rendszerek meghódításával és a bolygók körül keringő mesterséges űrhajók építésével szerezhethetünk. Legénységünk a megnyert ütközetekben és a űrakadémia képzésénél is fontos szerepet játszik.

munkaerőt jelent, de fellázadhatnak, amíg nem asszimilálódtak, vagy megsemmisíthetjük őket és nulláról kezdhethetjük a benépesítést.

Hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

A hajótervezésnél első lépés a hajó mérete. Ez határozza meg, hogy mennyire rakhatjuk meg fegyverekkel és páncélzatokkal.

álva a galaxisban. Ennél hosszadalmasabb forma, amikor békés diplomáciával megerősödünk, és amikor már majdnem minden világ benépesült, a galaxis népei megválasztanak elnököknek. Nyevker a két legerősebb nép vezére közül választják ki a számukra kedvezőbbet. Végül a legnehezebb út a kegyetlen antariani világának felfedezése és megsemmisítése. Ehhez a technológiai fejlettségen túl egy dimenziókaput is meg kell építenünk.

Már jó pár év telt el azóta, hogy Sid Meier és a MicroProse kitalálta a Civilizációt. Azóta az ötlet jó sok kiadást megélt - 2 és fél Civilisation, 1 Master of Magic, 1 Master of Orion ... - és valószínűleg anyagilag is elég megbízható támaszt nyújtott a kiadónak. Ebből pedig egyenesen következik, hogy a sorozatnak folytatódnia kell. Így hát elovettkék a már három éve porosodó Oriant. Kicsit kiegészítették, hogy megfeleljen a '96 végi elvárásoknak, feljavították, hogy még érdekesebb legyen. Felpumpálták, hogy az anyaggal megtegyen egy CD és most várják, hogy a kassza ismét megtegyen.

A Master of Orion 2 egy tökéletesen kivitelezett játék. Szép, izgalmas, gondolkodtató, megvan benne egy stratégiai játék sava-borsa. Szóval minden



nagyon szép, minden nagyon jó. Nekem, régi játékosnak azonban van egy apró gondom: berzasztóan tudnak már örülni valami újabb ötletnek.

**masters of orion 2**

**Kiadja:**  
Microprose

486/66  
8MB RAM  
SVGA  
CD, SB,  
GUS

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENEBOGA**

**91%**





# LARRY

LEISURE SUIT

SZERELEM A TENGEREEN

7

Lerí róla, hogy Larry!

Az embert mindig érik meglepetések. Néhány hete például bekopogtatott az ajtómon egy elegáns, nejlon zakós, enyhén kopaszodó úrge, hatalmas nyakékekkel, s bemutatkozott: Nevem Larry. Larry Laffer. Nem hittem a szememnek. Elővettem egy üveg Bourbon, egy csomag jófajta dohányt a tiszteletére, s együtt elszopogattuk az üveget a szürke téli délutánon. Kint esett a hó, dermesztő hideg osont a fák között, s én haligattam Larry panaszkodását. Legutoljára a szépségfamon az igaznak hitt hölgy csúnyán kihasználta, miután Larryt az ágyhoz bilincselte, ellopta a pénztárcáját, szájaiba nyomott egy cigit és felépett. A cigi az ágyra esett, s Larry nagy nehézségek árán tudta csak magához venni a varrókészletet, abból a tűt és a kis asztalról a fogót. A tűt behelyezte a fogóval, bilincseket kinyitotta, majd a zárt üvegtől kiugrott (break) egyenest a távolra, pontosabban egy kaktusz karjába. A szomorú történet után Larry félrészegen, kaján vigyorral előhúzott egy meghívót, ami egy csodálatos hajóútra, pontosabban egy szex-túrára szól. Megígérte, hogy majd minden ka-

landjáról részletesen ík, és ezzel elhúzott a reptérre, nehogy lekésse a csatlakozást.

A "klasszikus" sorozat folytatódik - Larry neve a legtöbb számítógép- és férfihormon tulajdonos számára egész biztos jelent valamit. Az örök nőcsábász és (szinte) örök vesztes, aki már hat rész óta keresi élete párját, halmozolja a nőket, a nők pedig a pénztárcáját és az életét (már ahogy az rendesen lenni szokott). A kivitelezés egészen fantasztikus lett: egy folyamatos, profi módon megrajzolt rajzfilm nézői és résztvevői leszünk, csodálatos zenékkal fűszerezve. Tömerdek eredeti poén, humoros animációk - Al Lowe bácsiról egy cseppet sem lehet elmondani, hogy "kliséta" magát, hisz a 7. epizódban is tud újat hozni. A kezelés egyszerű: egy tárgyra bal gombbal kattintva válogathatunk a cselekvő igék között, a tárgylistán kutathatunk, és egyedi igéket írhatunk be az "other" pont alatt (mindenkinek a fantáziájára bízom, miket próbál ide begépelni). A jobb gombbal egy másik menü hívható le, ahonnan elérhető a hajó térképe, a tárgylista (itt lehet tárgyat tárgyon használni), állást menthetünk, a pontszámokat tekinthetjük meg illetve itt

van a szokásos "vigyázz, főnök!" gomb, amivel elrejtethető a Larry-ablak. Nos, aki még nem játszott Larryvel, az készüljön fel egy nagy-nagy meglepetésre, aki meg igen, az készüljön fel az eddigi legtöbb Larry epizódra.

A hajón először is nézz el a szalonnán, ahol kihirdetik a Thygh Embere versenyt, amely hat feladattal áll: bowlingverseny, kockajáték, szerelmemester 2000, a legelegánsabb úr, a legjobb szakács és a legjobb lópatkó-dobáló. A nyeremény: egy hét Thygh kapitányal... A játékban hat ledér lánnyal találkozol, akikkel valamilyen kalandba sodródsz, s e kalandok eredménye általában szükséges a versenyszámok megnyeréséhez. Két játék van, ami nem kötődik szorosan a lányokhoz, de ezek megoldását hagyd a játék legvégére, hölgyeké az elsőbbség (és a tárgyaik sincsenek meg hozzájuk a játék elején!)

### A bowling-verseny

A személyzetből vedd fel a glicerint a mosdó szélére, majd a kendőbe vele az Anette-től származó kendőt, aztán nézz el a hajóutuban ta-

lálható bowlingbábu-felállító helyiségbe (kulcsot a kabinos fiútól kaptad), nyisd ki a mögöttesed lévő kabin, s fújd be a bábuakat a sprayvel. A bowlingpályán használd a rozsmár feljén hitelkártyádat, majd vedd magadhoz a golyót, dörszöld meg a zsebkendővel és dobj. A glicerino és a spray anyagának köszönhetően tarolsz. Pontozásban rubántsasz.

### A főzőverseny

Először is irány a konyha! A receptet azon a papíron találod, amibe a halat csomagolták. Olvasd el, majd vedd magadhoz a lábast, alóla a sőt, a bal oldali fedélzet fájáról a gyümölcsöt. A szalonnán rendelj egy ilne jelce-t, s Drew távozása után a zuhanyból vedd fel egy kis homokot. Látogass el a hajóutuban található hódterráriumhoz (kulcsot a kabinos fiútól kaptál), s a lábostba gyűjts némi...kmm... hódtejet. A tejet öntsd a konyhában található CyberCheese 2000-be, majd vágd formára a késsel a sajtot, s fűszerezd meg fogamzástápló tablettával. Utóbbi Dewmi szobájában találod. Ha kész, mehetsz a bírálkhoz, akik "odáig" lesznek a művedtől.

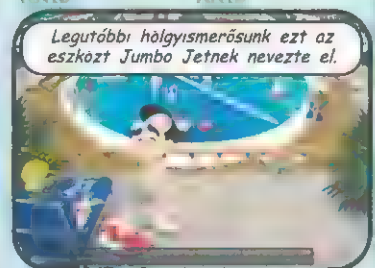
A "keresd a dildót!" játékban 32 izét kell megtalálnod a képernyők rejtett zugai-ban. A játék végső kimene-telére nincs hatással, hogy hányat találtál meg, de jó buli gyűjtögetni őket! Lás-suk, hol bujkálnak a dildók!  
A nagy átriumban a jobb oszlop mögött;  
A szalonnán a láda mögött;  
A középső fedélzetén;  
Az "About" screen-en!!!  
A szalon bárjában balra;  
A veder mögött a kabinodban;  
A könyvtárban;  
A könyvtár bejárata előtt, a nagy átriumban;  
A medence előtti tér jobbra és balra a bo-kor mögött;

**Dildo**

A kapitány fülkéjében;  
A báliateremben. Három darab! A színpadon és az asztalok között;  
Lovemaster 2000 4. Kabin;  
Öltözködési verseny;  
A konyhában a kolbászon;  
Az étteremben a salátában;  
A Dávid szobor lábánál;  
A játéktérben a blackjack asztalnál;  
A személyzetiben a szék mögött;  
A rács mögött, a bal oldali fedélzetén;



A jobb oldali fedélzetén a növényzator mögött;  
A bowlingpályán a víziló mögött;  
A lópatkós játéknál;  
Az ananász mögött, a "megváltozott" könyvtáros asztalnál;  
A klotyó mögött a kabinban;



A vízcső mögött a kabinban;  
A bőröndtárolóban;  
A nagy átrium 3. emeletén;  
A tányéron, az ebédlőben, a malac mellett;  
A Jugg tesók öltözőjében;



A medencéknél jártam, és ő ott ült egyedül, teljesen mezítelenül! Gyorsan beszédbe elegyedtem vele, mire kiderült, hogy nem csak keblei, hanem agya is van (sajnos). Valami könyvet is írt, amit átfutottam a könyvtárban, s végre volt miről beszélgetni. Már csak a bőröndjét kellett felkutatni, amit a kabinos gyerek elkevert. Elbeszélgettem a fedélzeten Peggy-vel, akitől megtudtam, a kabinos-fiú a személyzetben van (bejutáshoz csak meg kellett lökni az ajtót /push/) A személyzetben egy irdatlan széf fogadott, amit persze nem tudtam kinyitni, de Peggy megadta a kombinációját. A széf mögött rejtőzködött a kabinos flú, akinek útlevele volt égető szüksége. Elugrottam a könyvtárba, ahol valami hülyeségről kérdeztem az ekkor még prűd könyvtáros nénit (ld. Victoriát!), és elloptam a ragasztót az asztalról. Most ajánlom fel a Victoriáról írtakat... A lényeg az, hogy miután Victoriát "mélyebben" is megismertem, felkerestem a kabinos fiút, vettem tőle egy fotót, amit beragasztottam, ráhelyeztem a hitelkártyára, s a portás



Ha más nem is, a perspektíva igen csak ígéretes

a fényképes kártyának köszönhetően hajlandó volt kiadni az útlevelet, amit elvittem a kabinos fiúnak, aki azon nyomban eltűnt, de íthagyott egy kulcsot. A kulccsal kinyitottam a hajótámban található bőröndraktárt,

s szerencsémre egy majom épp hozzám vágta Drew bőröndjét. A hölgy nagyon megörült... s elindult lezuhanyozni szerény kis kabinomba... ott zuhanyozott tetőtől talpig mezítelenül, estétől reggelig... az istennek

se hagyta abba! A középső fedélzeten kinyitottam a slagtartót, el tulajdonítottam a tűzoltóslagot, majd a kabinomban összekötöttem a WC tartályt a vízcsővel, a lefolyóból kivettem a sprayt, majd flaom jelzésként lehúztam a WC-t... bár ne tettem volna!

A világ legszebb és legkifejezőbb női neve... nem így találod, kedves barátom? A báltéremben találkoztam vele. A hölgy ruhatervezéssel foglalkozik, s kérése csupán annyi volt, hogy szerezzek neki anyagot... repültem! A személyzetiből felvettem a drótot, a dobókockaszobor szobájában kivettem két kockát a készülő Vénusz-szobor lábából, ami mondjuk összedől, de az nem érdekes. Legközelebb, amikor erre jártam, eltűnt az építő, s az emelvény tetejéről elcsentem a csavarhúzó. A hajóhídon volt a biztosíték doboz, amit a csavarhúzóval kinyitottam és a hangszóróra jutó áramot a motorhoz kötöttem a drót segítségével. Lenéztem az ebédlő

be, ahol addig zabáltam a malacpecsenyét, amíg elfogyott a pultról, s a pincér előldalgott hátra. Ekkor elcsentem a jókora kést az asztalról, a hajóhídról felmásztam az árbocra, ahol hasítottam egy darab anyagot Coitusnak. Egy remek zakót szabott nekem a lány, s amikor legközelebb erre

jártam csak a hátsó ajtón tudtam belépni... egyenesen a színpadra (inkább a kánpadra). A kedves bébi modellnek használt legújabb zakóterve bemutatásához. Egyedüli előnyöm az egészből az volt, hogy

ezt követően könnyedén megnyertem a "legjobb öltözött úr" versenyt (a hitelkártya-kódoló meglehetősen kényes helyen volt: egy manöken-bábu szilcsé mögött).

Victoria, avagy hogyan tüzeljük fel a nőket egy pikáns olvasmánnyal?

Amikor először a könyvtárban jártam, meghűlt bennem a vér: hogy lehet egy ilyen fiatal nő ennyire prűd? Dewmitől elkértem erősen szex-centrikus könyvét, Victoriától kérdeztem valami hülyeséget, s amíg a számítógépével foglalatostkodott, elvettem a könyvét, leszedtem a borítóját, s rátettem a másik könyvre... a hatás nem marad el! Legközelebb amikor erre jártam, egy tüzes, vörös bombázó fogadott. Hogy ezután mi történt, arról majd személyesen...

Mindenesetre Vic nagy segítségemre volt a Szerellemster2000 játékban, melyben mindig csak 2 pontig jutottam... megkértem ugorjon be az én nevemben (a hitelkár-

tyaolvasó a hatalmas szex (volt)...



A kaszinóban nemcsak a lapjárdásra érdemes odafigyelni



Az egykor oly szemérmes könyvtárosnő...



**D**ewmi Moore – a lány, aki valakire emlékeztet... Egy érdekes hírral kezdem: felvettem a WC papírt a kabinomból! Ha még azt is leírom, hogy megdörzsöltem a Vénusz szoborból kivett kockákat vele, s az elektrosztatikusan feltöltött kockákkal könnyedén nyertem a kockajátékon, biztos adok néhány ötletet.

Persze nem volt egyszerű az asztalhoz jutni, de én jól telezabáltam magam babbal az ebédlőben, és átkelőhajókat megszegyenítő dudálással elkergettem a

kockázókat... a cinkelt kockáknak köszönhetően igen sűrűn nyertem. Egy csinos hölgy felfigyelt játékomra, majd elhívott a kabinjába kockázni – kapaszkodj meg: szex-kockázni! Ez valahogy úgy működik, mint a szex-póker. Amilyen jól kezdődött minden, olyan pocsékul ért véget: miután nyertem, megígátott valamivel, amitől teljesen fejre álltam... pedig anyaszült meztelenre vetkőztettem, s csak arra vártam, hogy leoldja feszes mellét tartó, utolsó aprócska ruhadarabját.

Az a helyzet cica, jó, ha egy cicatartó marad rajtad a kockázás után.

Jó tudni, ha ezt a hajót látjátok, mindenképp szálljatok fel!

**E**lőször Draw magazinjában olvastam az előadóművész-párosról, majd személyesen a pezsgőfürdőnél találkoztam velük. A tervek szerint a hajón is felléptek volna, de az elégtelen világítás miatt valószínűleg elmaradt volna a műsor – ezt persze nem hagytam annyiban. Az ebédlőben kiloptam a malac felől az égőt, majd felmentem a szalonba, ahol rendelttem egy isteni Gigantic erection fedőnevű koktélt. Amíg a pincér elővárszolta, beosontam a Jugg-tesók szobájába, a piros gombbal leeresztettem a világítást, s a dezodort kicseréltem a kabinomból származó spray-re. Kimentem, s a spotlámpát kicseréltem az imént szerzettre. Ittam még egy koktélt, s készítés alatt a Jugg-tesók öltözőjében a piros gombbal felhúztam a világítószerszerkezetet. Amikor legközelebb ideértem már folyt a show, aminek én is részese lettem... hát ekkora nagy cső... csendben szereplő testvérpárost még életemben nem láttam. És ahogy...

A műsor után a színpadon a romok között találtam egy szíjat és egy távirányítót. Az összedőlő Vénusz-szobor állványzatára felmáztam, a szíjat rákötöttem a lópatkójáték pálcájának aljára, majd felmentem a lópatkójátékhoz, az működtette a

távirányítót, majd a ló fenekébe helyeztem a hitelkártyát, s játszottam. Az iménti trükknek köszönhetően nyertem.

**I**zgalmas helyet fedeztem fel, mely a kabinos fiú szobájából nyílik, s csak egy rácsot kellett leszednem a csavarhúzóval. Ahová jutottam, teljes sötétség honolt, csak sejtelmes hangok hallatszottak mindenhol... Mekiálltam hát én is vetkőzni, nehogy kimaradjak valamiből. Kivételesen kicsit mellőfogtam, mert itt csak a táplálkozás élvezetének hódoltam.

De micoda meglepetésben volt részem, amikor a kabinomba visszatértem! A desszertvén résztvevő fekete-te ruhás hölgy várt rám, s azt hiszem én voltam a "hab" a tortán... Miután távozott, felvettem leejtett zsebkendőjét, majd elmentem a zabálás színhelyére, ahol az egyik szék alatt egy életbiztosítási kötvényt találtam. Miután közelebből megnéztem, kiderült, hogy egy bizonyos B. Anette a kedvezményezettje. Bizonyára az öregúr hagyta itt, akit Anette kíséret (ma már tudom: a néhai férj). A portást felhívtam a porta előtti telefonról, s Anettet kértem. Sajna az öregúr vette fel, s nem kívánt beszélni senkivel. A portást a számlámról kérdeztem, mire elment megnézni, én pedig a telefonján megnéztem a piros gomb segítségével a kabinszámot. Oda mentem. Csak

**C**aptain Thygh - árbotot fel! Bekopogtam (knock)... s kicsapódott a Kapitányom ajtaja: épp az előző hét győztesét hozták ki hordágyon... Szép kis kilátások! Azt tanácsolta, ha jól akarok, ne menjek be. Még hogy ne menjek be? Hát fér-

Nesze neked úrhölgy, Larry!

Anette

a hold világított be az ablakon, s meg-megcsillant a fénye a nyugodt tengeren. Az ágyban ott volt... én levetkőztem, bebújtam mellé... , s majdnem sikerült kidurrantanom a vizeletgyűjtőjét! Az öreg volt a takaró alatt, aki az izgalmak hatására kipurcant. Ekkor megjelent Anette és kitette a szűrőmet. Visszamentem, becsöngettem és átnyújtottam az életbiztosítást, mely 1 milliárd dollárért szűrt. Gondoltam kapok "valamit" cserébe... de végül csak 500.000 dollárral szűrta ki a szemem a hölgy.

1 hét Thygh kapitánnyal. Hogy tetszik?

Thygh

Larry 7 Kiadja: Sierra

8MB RAM  
25MB HD  
486/66  
CD, SVGA  
CPU

ANYOSSÁG  
ZHATÓSA  
VATOSSÁG  
NEBONA

Fontos: szerelem a...

97%

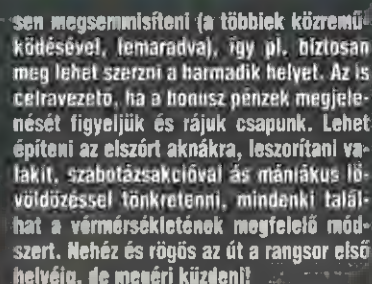
fi az ilyen? Bent, ha mással nem is, de az 500.000 dolláros csekkel felmelegíttettem Thygh szívét, hisz így már valóra tudja váltani az álmát: a saját tankhajója kapitánya lehet. Hogy még mi történt, arról majd később... mondjuk 1998-ban.

Szóval szerint most kellene következnie a játék értékelésének. Ettől most eltekintek - a történet magáért beszélt...



**semmi sem elég mocskos,  
ha a győzelem a tét!**

Tájkép aknákkal (pontosabban a hűt helyükkel)



kulcs (kisebb sérülés javít6), nagy kulcs (nagyobb sérülés javít6)



PC: 486/66 8MB RAM SVGA CD SB

# 85%



# SPORTÖRÜLET

## NBA 97

Ismét eltelt egy év, ami persze a sport világában jelentős időtartamnak számít, így ahogy immár megszokhattuk, az EA Sports kiadta a '97-es évhez aktualizált sportjátékait. A cég dicséretére legyen mondván, hogy nem csak a Pentium gépekkel rendelkező PC-s táborot látta el legújabb remekműveivel, de nem feledkezett meg a SNES, illetve a MegaDrive tulajdonosokról sem. Igaz persze, hogy a 16 bites gépekből technikailag sajnos már kihozták a maximumot, tehát 3D-s poligonos grafikára ne számítsunk senki, ám a hagyományos 2D-s ábrázolással ismét hozta az EOA a tőle megszokott színvonalat, csiszolt még egy kicsit a már amúgy is tökéletesen. A most következő játékaikat MegaDrive-on teszteltük, de a SNES tulajdonosok megnyugtatóására közöljük: nagyjából ugyanezeket találják ők is a kártyájukon, sőt néha - mint például a FIFA '97 esetében - még szebb grafikával játszhatnak. Mindegyik játéknál először az újdonságokat fogjuk felsorolni a "veterán" játékosoknak, de egy tömör kezelési útmutatóval azokról sem feledkezünk meg, akik esetleg nem ismerik az előző változatokat.

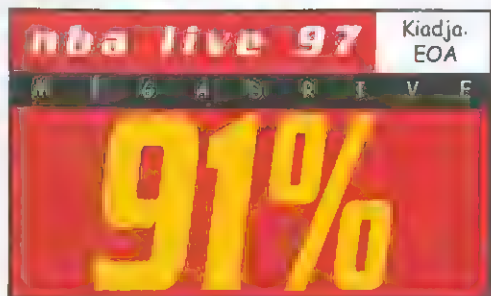
### NBA LIVE 97

Jöjjenek tehát először az újdonságok! Ami rögtön szembe tűnik, az az átdolgozott grafika, a játékosok megújult, 3D-ben renderelt grafikával mozognak a pályán, és remek animációkkal hajtják végre a látványosabbnál látványosabb zsákolásokat. A hagyományos játéktípusokon kívül új lehetőségek közül is választhatunk: játszhatunk 2-2, vagy 3-3 játékosal félpályás gyakorlásokat, valamint kétféle versenyen is indulhatunk. Az egyik a 3 pontos verseny, ahol 5 darab pad van elhelyezve a 3 pontos vonalnál, mindegyiken 5 labda van, és természetesen mindegyiket le-

hetőleg a kosárba kell eljuttatnunk. Egyrészt az idő ellen versenyzünk, másrészt ha választunk magunknak ellenfeleket, ellenük küzdhetünk. A másik versenytípus a dobó párbaj, ami szintén a félpályán zajlik, csapatonként egy-egy játékos vesz részt, és a cél, hogy ki tud többet dobni a másiknál. Beállíthatjuk úgy is, hogy ne időre, hanem meghatározott pont elérésére menjen a játék. Az újdonságok elemzésénél talán meg sem kéne említenem, hogy a játékban persze szerepel mind a 29 NBA csapat több mint 300 játékosal a '97-es idényhez igazítva, valamint a készítőik külön büszkéek arra, hogy a játékban benne van Shaq is. A játékunk állását ezúttal is kimenthetjük az elemes memóriába.

Röviden a kezelés. A játék menürendszere roppant egyszerű, a főmenüben felül mindig a kívánt játéktípust állíthatjuk be, alatta láthatjuk a szintén izlésünk szerint állítható környezet-paramétereket. A megfelelő játéktípus kiválasztása után a csapatok és a játékosok között szelektálhatunk, és már kezdődik is a meccs. A játék során a gombok jelentése attól függően alakul, hogy támadunk, vagy védekezünk. Támadásnál az A-val gyorsíthatunk, a B-vel pasz-szolhatunk, a C-vel dobhatunk. Támadásnál egyébként nem csak a labdát birtokló játékosal lehetünk, a B+vala-milyen irányba a többiek közül is választhatunk. Ilyenkor a C-vel ugorhatunk, vagy a labdát kérhetjük. Védekezésnél az A-val megpróbálhatjuk ellopni a labdát (persze csak ha ez kézi vezérlésre van állítva), a B-vel válthatunk a játékosaink között, végül a C-vel blokkolhatunk, vagy a lepattanó labdáért ugorhatunk.

A-val megpróbálhatjuk ellopni a labdát (persze csak ha ez kézi vezérlésre van állítva), a B-vel válthatunk a játékosaink között, végül a C-vel blokkolhatunk, vagy a lepattanó labdáért ugorhatunk.



## FIFA 97

A FIFA 97 MegaDrive változatánál ugyanaz a leglényegesebb változás mint a PC-s társánál, vagyis hogy immár fedett helyen, teremfocit is lehet játszani. Itt a labda folyamatosan a játékosok között van, ritkán esik meg, hogy a palánkon kívülre kerülne. Néha mintha a gép még csalna is, olyan magasról pattan vissza. Mindenesetre ennek, meg az amúgy is felgyorsított játékmenetnek köszönhetően pergő meccsekre készülni lehet mindenki. Viszont hogy ne legyen túl gólgazdag egy-egy mérkőzés, feljavították a kapusok képességeit is, intelligensebben helyezkednek, pontosabban mozdulnak rá a kapura lött labdákra. Taktikailag újfajta felállásokat próbálhatunk ki, még részletesebben állíthatjuk, melyik játékos hogyan helyezkedjen. Az eredményeinket - mint ahogy már megszokhattuk - ezúttal is kimenthetjük. Akik esetleg már túl profik voltak a játék előző kiadásával, most valami elképesztően nehéz PRO módra számíthatnak. A játék mellel



a felgyorsult események miatt már "alapkiépítésben" is igen nehéz lett. Nekem személy szerint nem is tetszik ez az örült gyors cikázás, de szerencsére az Arcade módból vissza lehet kapcsolni a hagyományos





# Á LA KONZOL

Simulation módba, ahol valóságosabb körülmények között rúghatjuk a bőrt. Grafikailag minden bizonnyal ez az eddigi legszebb FIFA a 16 bites gépeken, a szurkolók moraja pedig minden korábbi változatnál hűebben tükrözi, mi zajlik éppen a pályán. Hogy a játék végül is jobb lett-e mint a '96-os kiadás, nehezen lehet eldönteni, ez inkább ízlés kérdése. Elsősorban inkább azoknak ajánlható a program, akik a játéktérmi focikat kedvelik.

Az irányítás ennél a játéknál is támadás illetve védekezés szerint változik, közülük a legalapvetőbbek a következők: ha nálunk van a labda, az irányítóval forgolódva cselezgethetünk, az A-val ívelhetjük a labdát, a B-vel passzolhatunk, a C-vel lövhetünk. Védekezésnél az A-val be-

csúszhatunk, a B-vel válthatunk a labdához legközelebbi emberre, végül a C-vel futathatunk. Ezeken kívül persze még számtalan más mozdulatot is előcsalhatunk, hiszen több gombkombinációnak is külön funkciója van, de ha mondjuk levegőben van a labda, akkor is más jelentést kap egy-egy gomb, olyankor például az A-val fejelehetünk.

A háttér a gólvonalról kanalazza ki a labdát.

## NHL 97

Az NHL esetében már nincsenek olyan látványos változások, legálábbis ami a grafikát illeti. Igaz, hoki téren már a MegaDrive fénykorában kihozták a maximumot a gépből, így nem csoda, ha a tökéletesen

lehetetlen volt javítani. De ha már a grafikát nem lehet fokozni, hát a játékmeneten csiszoltak még egy kicsit. Immár 41 sztár játékos összesen 13 speciális, úgynevezett signature mozdulatot képes végrehajtani. (Ezeket a mozdulatokat valamelyik irány, plusz a Start lenyomásával tudjuk aktivizálni.) Természetesen benne van a játékban az összes NHL csapat, az összes játékos, és persze mindegyik csapat hazai pályája is. Játshatunk amerikai, kanadai, európai, és az All Star csapatokkal is. Készíthetünk saját játékosokat is, sőt vehetünk és eladhatunk is embereket. Négy új gyakorlási lehetőség is a rendelkezésünkre áll, úgy mint gyakorolhatjuk a korong vezetését egy szlalom-pályán időre, versenyezhetünk, hogy ki tud gyorsabb kapura lövést végrehajtani (itt csak az időzítés a fontos), a kapus tudományunkat

Itt már a háttér vetődése sem segített.

is próbára tehetjük egy sortűz előtt, végül tesztelhetjük a lövésünk pontosságát, még hozzá úgy, hogy a lepasszolt korongot a kapu sarkában elhelyezett célpontoknak kell lőnünk, s

ötven másodperc alatt (ami mondjuk nem lesz nehéz) mind a négyet el kell találnunk. A készítő szerencsére meghagyta a bunyót is, így ha két agresszív játékos akad össze, becsúszhatunk egy kis csetepatéba. Ha normál időnyen indulunk, természetesen ezúttal is kiemmelhetjük az eredményeinket, és persze az összes többi megszokott szolgáltatás is a rendelkezésünkre áll. Ez utóbbiból tehát most is rengeteg van, különböző statisztikákat tanulmányozhatunk végig, visszajátshatjuk az eseményeket, stb. Ennek köszönhetően a menük részletesebb elemzésére itt most nincs hely (bár elég egyértelműek is), tehát az irányításra tényleg csak alapszinten térünk ki.

A mozdulatokat - mint a kosárlabdánál - itt is támadó és védekező kategóriákba lehet sorolni. Támadásnál az A-val megemelhetjük a korongot, a B-vel passzolhatunk, végül a C-vel lövhetünk a kapura. Ezeken kívül még a gombok kombinálásával e g y é b

mozdulatokat is előcsalhatunk, de azokat úgy érzem inkább csak a profibb játékosok képesek tudatos-

Az idegőrlő várakozás.

san használni. Védekezésnél az A-val megpróbálhatunk blokkolni vagy beakasztani az ellenfélnek, esetleg kétszer megnyomva a korong elé vethetjük magunkat, a B-vel válthatunk át a koronghoz legközelebbi játékosra, végül a C-vel húzhatunk bele, hogy utolérjük az ellenfelet. A B-t folyamatosan nyomvatartva átvehetjük a kapus irányítását, vele vetődni az A-valamelyik irányra lehet.

FIFA 97

Kiadja:  
EOA

87%

NHL 97

Kiadja:  
EOA

81%



# actua GOLF



## HA ÉN EZT A KLUBBAN ELMESÉLEM!

actua golf Kiadja: Gremlin  
SEGA SATURN

89%

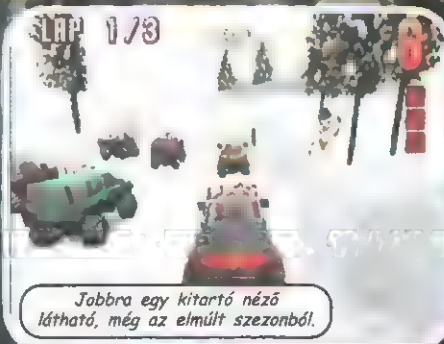
# HARD CORE 4X4

## RALLY HEGYEN - HOLGYÖN ÁT

A Saturn segítségével már eddig is többször repeshettünk a különféle csodaautókkal, ám asztalt nélküli földutakra még legfeljebb csak a Sega Rallyval mérészkedhettünk. Olyan igazi útakkal, ahol sorozatosan követik egymást a méterek bukkanók, egycsóval hámisítatlan crosspályák, eddig még nemigen tehattuk próbára tudásunkat. Ezt a hiányt rögtön két óráig pótolta, így a Psygnosis már gozérovel halad a Monster Trucks elkészítésével, a Gremlin pedig már meg is jelent a Hardcore 4X4 című művével.

A játékban hat darab 4X4-es terepjáró közül választhatunk, 3 hat darab, írtakosan kőműv pályán versenyzőhöz.

A legkisebb méretű a Gremlin, a legnagyobb a Monster Truck.



mint a kő egy vízre, a levegő felvételre a műszerfal előtt. A kocsi viselkedése viszont fantasztikusan valóságos. Talán túlságosan is ezért megeshet, hogy miután kigyöngyökdöttük magunkat a grafikában, kissé nehézkesnek tűnik a játék. A sport lényegéből adódóan ugyanis egyfolytában fe-lel ring a kasztni, belendülünk, aztán lelassulunk. A győzelem pedig egyáltalán nem könnyű, még ha a három nehézségi szint közül a legkönnyebben is indulunk. Ki kell tapasztalnunk, melyik bukkanónál kell lassítani (elvégre a levegőben már nem lehet kormányozni), hol lehet levágni egy-egy kanyarból, vagy hogy a jeles pályán hol nem szabad kemény kormányozdulatot tenni. Első körre még az is elég nehéz lesz, hogy a keskeny hidakra pontosan hajtsunk rá, és ne forduljunk a pályán folyó vízben. Na de hát ahogyan a gyakorlat teszi a mestert!

Hard Core 4X4 Kiadja: Gremlin  
SEGA SATURN

82%



Tippes rájuk, hogy az új miniszterelnököt a magyar gazdaságért és mások érdekében fel kellene készíteni. Nem lehetetlen, hiszen a világban mindenki tudja, hogy a magyar gazdaság nemcsak a székelyek miatt van rossz állapotban, hanem azért is, mert a magyar állam nem tudta megvédeni a magyar gazdaságot a külföldi befektetők elől. A magyar államnak tehát fel kellene készítenie a magyar gazdaságot a külföldi befektetők számára.


lakóhelye: 1011 Budapest, József Attila utca 12. sz. ház  
 Tárgy: lakás  
 Jelenlegi tulajdonos: Kálmán György  
 Jelenlegi tulajdonosi címe: 1011 Budapest, József Attila utca 12. sz. ház  
 Jelenlegi tulajdonosi telefonszáma: 06-1-461-1111

melyen kiadásul az üvegek betör-  
nek, a parkoló autók megrongálódnak.  
sőt. 19 szinten keresztül folyik a  
mészárlás, a parkolóban vehet-  
jük át McClane irányítását,  
majd aztán egyre feljebb  
haladva az irodaszinteken  
továbbmozdítunk, többek kö-  
zött a karbantartó részlegen  
is al kell küzdenünk magun-  
kat, végül pedig a pancel-  
téremenél fogunk  
kiakadni.

nyitották az éjszakákat, míg a nyilvános telefonok is megromolhatók, s bármikor tüzelünk, szinte mindenhol láthatjuk a golyónyomokat. A robbanások is roppant ritkának, ezeknél ha terroristák is voltak a közelen, gyakran előtérbe rohangálnak a képtenyen. Ennek a résznek külön érdekessége, hogy már használható hozzá az a "Mayday" kódszó.

gyakorlatban, így a központi bankok és a városban, hanem a Central Parkban is akad dolgom, a gyalog közötti busztervezésként pedig egy metrológusban versenyzetlenségemre ma, a világra, egy toherautóval. A pályán egy taxival vagyunk, am a parkolókban amiknek a helyet nek nyit mutatja a szálhatunk például rendkívül nagy vagy

Ebben az epizódban a  
film harmadik részének  
csúcsa



kül, elvégre mégis csak egy videójatekről van szó. Amint a cím is mutatja, a Die Hard világja mindhárom része földolgozásra került, s a filmben az az igazán fantasztikus, hogy a játékban belül mindhárom rész egy teljesen eltérő stílusú egészet alkot, mindhárom pályán külön-külön is megvalósítható a helyét. Ma-

egy piros sport-  
jarmuiba.  
A taxit illet-  
ően csak  
annyit tudok  
mondani, ilyen  
részletességgel  
kérdezett utca-  
sai még egy jafé-  
ra sem láttam. A  
töztes életet

# DRÁGAN ADD A BÉRLETED!

aki megveszi a játékot, az egy ár-  
ajánlatot kap. Nézzük akkor a pályákat!

Nem túl biztató a helyzet  
egyszerre három irányból  
vettek célba

A Saturn tulajdonosok-  
nak ez a rész bizonyára  
már ismerős lesz, hiszen  
a készítőik le sem tagad-  
hatnák, hogy a játékma-  
netet a Virtua Cop min-  
tájára alkották meg. Egy-  
először számú perspektívá-  
ból játszódó lovöldözés  
öröket kellős közvé-  
seppünk, a helyszí-  
n a Jimbo is látott repü-  
lő, és kanyéka. A vá-  
ratlanból belépnek az  
után költárakba meg

Egy megasztá-  
zott részlet dolgozták  
fel, azt, amikor McClane  
a várost járta időzített  
bombák után kutatva.  
Egy vérbeli autos akció-  
játékka játszhatunk,  
a cél: a bombák megta-  
lása. Szövegoldozhatunk  
Hárlomban, a Kinai ne-  
gyedben, és még a Wall Street  
adat viszont mindig ugyanaz: eljutni arra a  
pontra, amerre a kis nyíl mutat. Ár lóna  
gyon króna, a szöveg, egy a piros kártyák  
maga teljes gázzal kell érnünk a  
fogadást, azaz a bombák, ha egy  
sétáló utasok a Wall Street aradunk. A dolog  
nem további nehézség, hogy nem csak rögzít-  
ett bombák vannak, hanem autókba rejtet-  
tek. A szöveg az adott autó lökdösésével tu-

Ennek az úrnak szemlátomást  
hiányzik egy kereke.

Az emberek között gözülő csatornafedelek suhannak el előttünk, az autók előtt galambok ropognak fel, utunkat folyamatosan akadályozzák a rendszabályokat betartó civil autók, nem szólva a gyalogosokról, akiknek mindig pont előttünk támad kedvük lelépni a járdárról. A cserbenhagyásos gázolások elkerülendők, bölcs dolog, ha gyalogost látunk, nyomban a félre lépünk. Talán a háttérben a szociális és a vezetői szerepek közötti különbség az, amiért a közlekedési szabályok az autósok számára kötelezőek, a gyalogosok számára pedig csak ajánlások.

Black-vel, vagy a Tóth-  
Isható, magunk előtt lát-  
ható. És így kell iratunk a má-  
siknakó terroristaikat. Ahogy a  
székes, itt is egy felkarcoló-  
csala, az épületszintek meg-  
valamint a tiszok kiszabadítása  
szelünk. Ha ezekkel végeztünk, má-  
szok az ehejtett kifizett bontókát ke-  
szelünk, és halálstalanítunk. A Far-  
te és Black-kel ellentétben azonban a ter-  
rorekezelés itt nem annyira radikális,  
maris a székessé, a székessé, a

hangárakban töltyik a tüzház, majd a filmekben is - egy kis kirozást is teszünk a közeli erőre egy motoroszáll - hátán, végül pedig a terroristák repülőjét kell megsemmisítenünk. Ugyanahogy a Virtua Cop-ban, a gép itt is figyelemre méltó korekkel küzdött a terroristákkal, egyenlőre is gyakran találunk náluk át a képernyőn a civilek. A legfőbb elvelepek a Sega művészként viszonyított, hogy itt szinte tényleg minden szétbontott. A bevezető ábrákban köztudott, a játékban

**DOOR** A kifutópályán egész kis  
fogadóbizottság vár ránk

Kiadja  
EOA

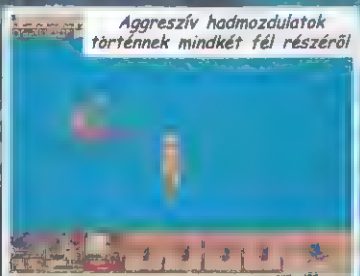
95%



# Age of Sail

Az Age of Sail War of 1812-nél nem igazán jelenik meg olyan stratégiai játék PC-n, ami a vitorlás hajók korának tengeri hadviselésével foglalkozott volna. Mivel ez a kis remekmű PC-s időszerűségi történelmi játékot számít (frankó a divizualis élvezet CGA-ban, beépítve, úgy '87 tájáról), már épp ideje volt, hogy valaki betöltse a hiányt. Az Age of Sail egy ideig, ugyan, a legújabb és legújabb, már épp ideje volt, hogy valaki betöltse a hiányt. Az Age of Sail egy ideig, ugyan, a legújabb és legújabb, már épp ideje volt, hogy valaki betöltse a hiányt.

Az Age of Sail a XVIII-XIX. század fordulójának idejéig vezeti el a játékot, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig. Szavakban a tenger. Az Age of Sail akkor kezdődik, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig.



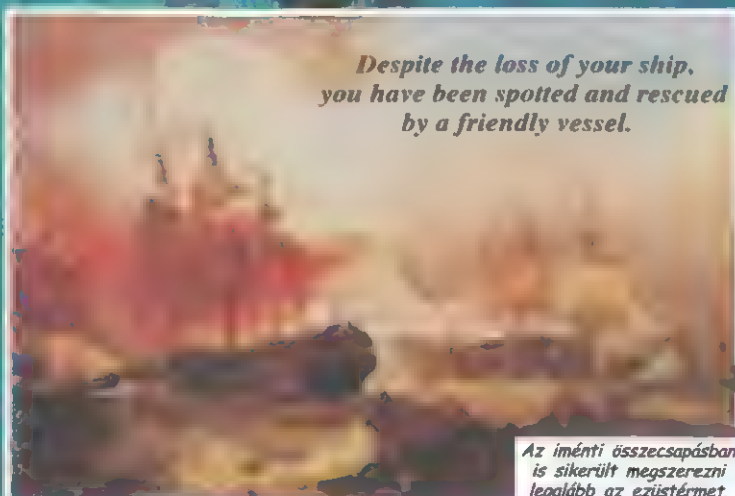
Aggresszív hadmozdulatok történnék mindkét fél részéről

Az Age of Sail a XVIII-XIX. század fordulójának idejéig vezeti el a játékot, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig. Szavakban a tenger. Az Age of Sail akkor kezdődik, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig.

nehéz időszakban. Elég feszítő, hogy lehet állítani a nehézségi fokozatot. Ha, az egy stratégiai játéknál nagyon nem jó. De legalább ugyanígy, hogy ha a masina addig vár, míg a tengeri brit flotta versus felújított gumicsónak összecsapásból az utóbbi kerül ki győztesen.

A játék leírja nem csak a tengeri, mert a Talmage's BattleView nevű szerkesztőjével készült, megajazzal, ami a végeláthatatlan Böttögromlás-sorozatnak (Ardegnos, Gettysburg, Shiloh, Waterloo, Víziló, stb.). Amint a különbség, hogy a Talmage's a sötét, valamint 300-400-as és 1024\*768-as felbontásban is fut.

Bár a játékban a hajók, az Age of Sail a XVIII-XIX. század fordulójának idejéig vezeti el a játékot, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig. Szavakban a tenger. Az Age of Sail akkor kezdődik, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig.



Az iménti összecsapásban is sikerült megszerezni legalább az ezüstérmét.

Az Age of Sail a XVIII-XIX. század fordulójának idejéig vezeti el a játékot, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig. Szavakban a tenger. Az Age of Sail akkor kezdődik, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig.

Az Age of Sail a XVIII-XIX. század fordulójának idejéig vezeti el a játékot, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig. Szavakban a tenger. Az Age of Sail akkor kezdődik, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig.

Az Age of Sail a XVIII-XIX. század fordulójának idejéig vezeti el a játékot, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig. Szavakban a tenger. Az Age of Sail akkor kezdődik, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig.

- Waktas a következő képek:
- grid
- a jobb-bal/mindkét oldali ágyú sorok elmozdítása. Ez automatikus, az ikonokra csak akkor van szükség, ha azt akarjuk, hogy az újonnan beszállt tőltetőfajtát azonnal betöltsék;
- teljes képernyős üzemmód;
- sugárítás/kicsinyítés;
- fordulást, lefelé, felül, középre kapcsolása;

Az Age of Sail a XVIII-XIX. század fordulójának idejéig vezeti el a játékot, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig. Szavakban a tenger. Az Age of Sail akkor kezdődik, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig.

Az Age of Sail a XVIII-XIX. század fordulójának idejéig vezeti el a játékot, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig. Szavakban a tenger. Az Age of Sail akkor kezdődik, amikor a tengeri hadviselés a legjelentősebb szerepet játszott a nemzetközi politikában, mint például a Nagy-Britannia nemzeti szimbólumának számító Victory. A játék az 1775-1820 közötti időszak legnagyobb tengeri ütközeteit, a napóleoni háborúkat, a hajó-hajó elleni összecsapásokat egészen a Traitor's Cove-ig kíséri végig.







Több mint egy évvel a nagy sikerű Discworld első része után, végre ismét a PC-nk képernyőjén láthatjuk a tek-nősháton utazó, bolondos "Korongvilágot". Mint ismeretes, Terry Pratchett - inkább csak a ködös Albionban - nevezetes novelláinak számítógépes adaptációjáról van szó. Az első részben a szórakozott varázsló, Rincewind és százlábú ládájának fergeteges kalandjaiban vehettünk részt. A játék mindig hamisítatlan angol humorral volt fűszerezve, de a poénok ebből adódóan elsősorban a szövegben voltak. Akik értik a nyelvet, azok joggal gyönyörködhetnek az előadásmódban is, hiszen

"tartalmas" beszélgetés közepén járnak, amikor Rincewind valami motoszkálást hall a szamaraskocsik parkolóházából. A motoszkálás oka az orgyilkos kaszt egyik jeles képviselője. Mint később kiderül, épp egy időzített bombát helyezett el. Rincewind a Halálos Fegyvert megszerző batorsággal - arra gondolva, hogy a játék elején még úgysem halhat meg - nyomban a bomba hatástalanításához lát.



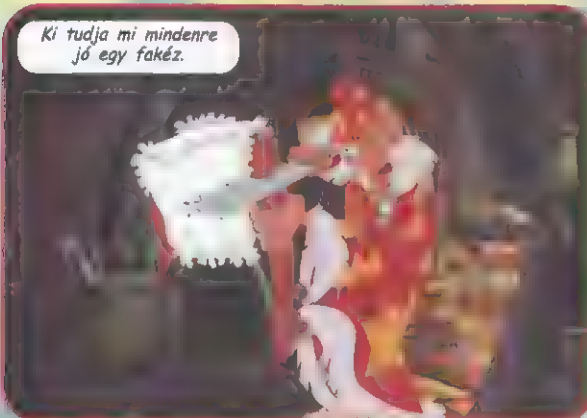
Rincewind mint vámpír

jobb egérgombbal vizsgálódhatunk, a bal egérgombbal mászkálhatunk, cselekedni pedig szintén a bal gombbal, de

kérjük meg rá a téglánk segítségével. Ezután ereszkedünk le a csatornába, ahol keressük meg a rácsot, ami felett a Tejeslány pózol. Kölcsönözzünk neki egy kis Marilynes beütést a fűjtatónk használatával, és már miénk is a varázslat egyik összetevője, a csillámpor. Most menjünk a Sötét kerületbe. És ivóban rendeljünk egy pohár italt, és vegyük fel a pultról a gyufát. Menjünk vissza az utcára, s a koldusok mellől tegyük el a cserépedényt és a fűrészt, majd térjünk be ebédelni jobbra, a kávézóba. Ülünk le az asztalhoz, vegyük fel az erőspaprikát, és hívjuk a szakácsot. Beszéljünk vele, majd rendeljünk egy egér-burgert. Mehetünk vissza az utcára, ott balra, Mrs. Cake jósdájába. Innen próbáljuk meg felvenni a szelle-

# Discworld

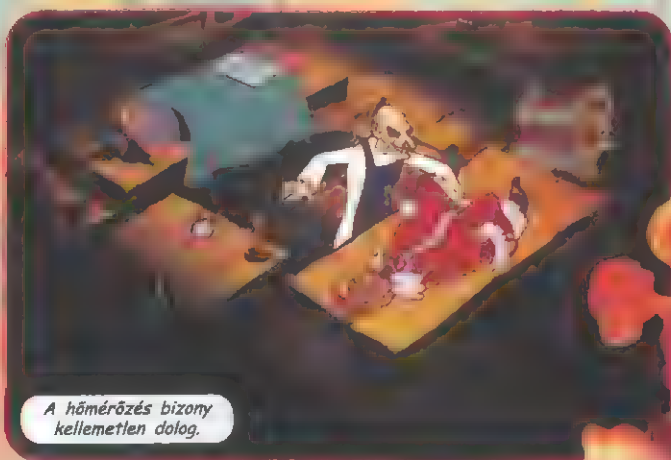
Ki tudja mi mindenre jó egy fakéz.



a főszereplő hangját a Monthly Pythonból ismert Eric Idle kölcsönözte. A játék minden bizonnyal a humornak köszönhetette a sikerét, hiszen grafikailag ugyan kifogástalan volt, de hiányoztak belőle az átvezető animációk, a cselekményszál pedig túlságosan logikátlanra sikeredett. A második részre ezeket a hibákat kiküszöbölték. A feladatok pont megfelelő nehézségűek, az animációkról pedig annyit, hogy már csak az introban legalább kétszer annyit láthatunk, mint az első részben összesen. A játék tulajdonképpen egy interaktív SVGA rajzfilm! Igaz ennek van egy hátulütője is: a viszonylag nagy gépigeny.

## AZ ELŐZMÉNYEK

A történet talán még mulatságosabb, mint az előző rész, hiszen jellegzetesen morbid humorral egy igen hálás témát dolgoz fel: a halált. A bonyodalmak okozója - ki lehetne más? - ezúttal is Rincewind. A nyitó helyszín Ankh-Morpork városának egyik utcája. Hősrünk alaposan felöntött a garatra, és barátjával, a majomná változott Könyvtárossal éppen hazafelé tart. Pont egy



A hőmörzés bizony kellemetlen dolog.

Tudománya - mint már annyiszor - ismét csutortokot mond, de még sikerül idejében fedezékbe vonulnia. Nem úgy a Halálnak, aki az időzítő meghalálása következtében kissé korán érkezik Chucky-hoz (aki ellen a

dupla clickkel tudunk. A ládánkra clickelve jön elő az inventory, ugyanígy rábökhetünk Rincewindre is, de nála csak két tárgy lehet.

## ELSŐ FELVONÁS

A játék kezdetén az egyetemet látjuk felülről. Először is a magasfeszültségű berendezés kupolájába menjünk, ahonnan vigyük el a HEX nevű gép mellől a kémcsövet, a gép alól a fűjtatót, az asztal mellől pedig a patkómágneszt. Menjünk ki az egyetemről, és irány az udvari bolondok céhe (Ahol a szellem kering.) Vegyük fel a dudát a földről és a téglát a képernyő bal oldaláról, majd beszéljünk Chucky szellemével. Miután megkérdeztük, hogy bele tud-e költözni a kövekbe,

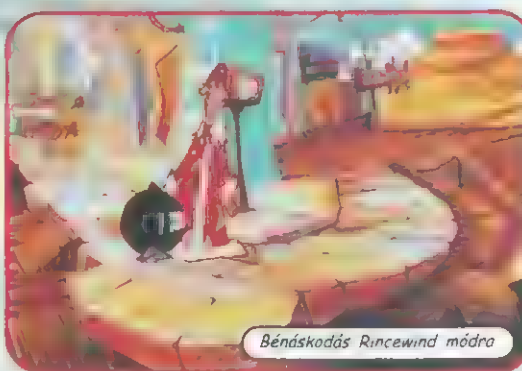
merénylet irányult), és a detonáció leteríti a lováról... A baleset katasztrofális következménye hamarosan nyilvánvalóvá válik: a városban senki sem tud meghalni, élő halottak lépik el Ankh-Morpork-ot. A varázslók egyetemén, az Unseen University-n is megszületik (bár lehet, hogy nem ez a leghelyesebb szóhasználat) az első halott, Windle Poons Varázsló, de persze az ő lelke sem tud a testtől szabadulni. A Rektor azonnali lépésre szánja el magát, s nyomban hívhatja Rincewindet, akinek egy AshkEnte nevű szellemidéző szertartás kellékeit kell begyűjtenie. (Rincewindnek emye déja vu érzése támad.) Az irányítás teljesen megegyezik az előző résszel: a

M  
G  
E  
S  
Z  
E  
N  
N  
O  
R  
M  
A  
L  
I  
S  
Ö  
R  
U



mes palackot az ablakból, amihez azonban előbb beszélnünk kell Mrs Cake-vel. Mivel épp transzban van, a figyelmét a következő kérdésekkel keltsük fel: gúny, kérdés, elmélkedés, üdvözlés. Amikor végre szóbaáll velünk, kérdezzük a palackról. Ektoplazmát kér érte cserébe, azt a nyálkás izét, amit a szellemek termelnek. Menjünk át a szoba baloldalára, tegyük el az ollót az asztalról, és tépjük le a próbababáról az alsószojnyát. Fűrészeljük le a baba karját, vegyük ki a szekrényből a vasalódeszkát, és távozzunk. Irány a Vándorló Bolt, ahol szerencsére az időse eladónő hercegnőnek nézi hősünket, így

egy filmes brossúrát. Ezután térjünk be az egyetem kertjébe, és ott beszéljünk a méhésszel: vegyük rá a filmes brossúrával, hogy távozzon. Szórjuk a paprikát a bokorra, amivel a méheket egy kissé megizasztszjuk, majd öltünk magunkra a védőoltozékunkat, az alsószojnyát. Gyűjtünk meg a füstölőt, és



Bénáskodás Rincewind módra

jünk a dokkhoz, és ott dobjuk a vízbe a kitömött halat. A pelikánnak egy kissé rágósnak bizonyul, tegyük el tehát az alélt madarat. Vágjuk le a hálót (a Neten használjuk a kést), amiből egy porolycápa esik ki, ezt szintén vigyük el. Menjünk a kertbe és cseréljük ki az ütőket a cápára, a flamingóra és a pelikánra. Az összetevők közül immár csak a gyertyára van szükségünk, ehhez mindössze el kell vinnünk a viaszt a boltba.

Adjuk át a Rektornak a begyűjtött anyagokat, s kezdetét veszi a szertartás. Sikerül megidézni a Halált, aki azonban enyhé amnéziában szenved, ezért esze ágában sincs újra dolgozni, inkább - amint mondja - a lábát lógatja a tengerparton. A következő feladatunk: megkeresni a Halált.

## MÁSODIK FELVONÁS

A dokkokhoz időközben befutott egy hajó, beszéljünk a kapitányával. Sajnos

# ld II

kergessük el vele a méheket, majd marcoljunk ki egy adag méhviaszt. Merjük tele az edényünket mézzel, majd sétáljunk át a kert másik végébe. Keverjük össze a kukoricát az

italal, adjuk oda a kakasnak, mire az egy kissé illuminált állapotba kerül. Miután felvettük, menjünk tovább, jobbra, ahol a madáretetőben ücsörgő manó vastalpu cipő-

jét kobozzuk el a mágnessel. Ismét a generátorteremben. hajítsuk a téglánkat a részecskegyorsítóba, ami magábaszipantja Chucky-t, mi pedig egy adag ektoplazmát nyerünk. Ezzel menjünk vissza Mrs Cake-hez, akitől cserébe megkapjuk a palackot. Tegyük bele a manó cipőjét, és már kész is a bűzcsapda, amivel szippantsuk be az egyik koldus felett terjengő lábszagot. Két összetevő már megvan, most szerezzük meg a harmadikat: az egérvért. Mindenek előtt nézzünk be a hullaházba a hullagyűjtő melletti lejáratnál, vegyük fel a lépcső mellől a



Íme a Halál Bogartos kiadásban



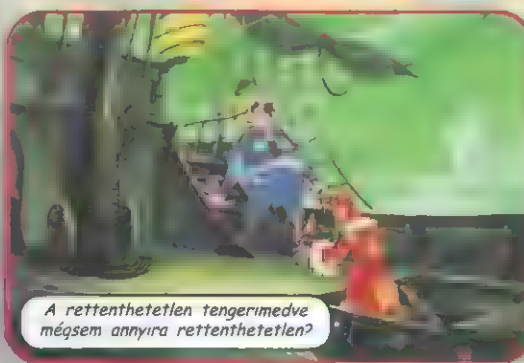
A hangyákat a mézzel lehet csalogatni

nem szállhatunk fel, mivel exkluzív szerződött a hullagyűjtővel az élőhalottak nyaraltatására. A hullagyűjtő elmondja, hogy csak akkor hajlandó minket is begyűjteni, ha bebizonyítjuk, hogy halottak vagyunk. Menjünk a temető-

és vegyük ki a pohárból a vámpír fogorát. A fogsorral szabadítsuk meg az egerünket a vérétől, amit aztán csepegtessünk a kémcsőbe.

Most a három egyenlő nagyságú bot beszerzése következik, amiket a kertben találhatunk. A varázslók krokettütőiről van szó. Gondoskodnunk kell azonban csereutókról! Először is men-

be a csákányért, majd ereszkedjünk le ismét a csatornába. Keressük meg a feljárót a hűtőházhoz, ahol a húsokat tárolják, s ott törjünk a csákánnyal egy kis jeget. Siessünk gyorsan a hullaházba, ahol a halottkém éppen a boszorkányt vizsgálja. Kérdezzük ki, hogy mi kell a halottá nyilvánításhoz? Csen-  
jünk el a tükrét, és melegítsük fel a Bunsen-égővel, hogy ne észlelhesse majd a lehelletünket. Rakjuk vissza, és fedjük fel a szabad asztalra. Tegyük a karunk mellé a fabábu karját, hogy ne érezzen a doki pulzust sem. Most már csak a testhőmérsékletünket kell lecsökkentenünk a jéggel, és szólunk a dokinak, hogy vizsgáljon meg. Ha megkaptuk a lábcédulát, vigyük ki a hullagyűjtőnek, és már kezdődik is az utazás. A tengerparton Rincewindnek sikerül ugyan rá-



A rettenthetetlen tengeriméde mégsem annyira rettenthetetlen?

LET!

innen ingyen elvihetünk mindent, amit csak akarunk. Tegyük el a kitömött halat és a füstölőt a pultról, valamint a kitömött flamingót az ajtó mellől. Próbáljuk meg felvenni a gyertyákat is, amit azonban inkább kérünk kell. Ha viszont elkérjük, kiderül, hogy csak műgyertyák. A nyanyus tud igazikat is készíteni, de ahhoz szüksége lesz méhviaszra. Menjünk a mozi elé (Plaza) és ott vegyünk az árustól egy kis pattogatott kukoricát, majd újra beszélve vele,



beszélne a Halált a munka felvételére, de van egy kikötése: meg kell kedveltetnünk őt az emberekkel. Rincewind egy kézenfekvő ötlettel áll elő: csináljunk a Halálból filmszallagot. Hőszünknek sikerül is rábeszélne az árust, hogy megrendezze a filmet, és csupán három dolgot kér hozzá: egy szexbom-bát, zenét és hozzá ze-nészeket, végül valami új-donságot a forgatókönyvhöz.

Menjünk be Holy Woodba, és ott rán-gassuk le a súlyt. Vegyük le a postala-dáról a számot, s ragasszuk rá a súly-ra, mire így egy 10 tonnás súlyunk lesz. Ismét Ankh-Morporkban, a dokkoknál akasszuk a súlyt a levágtat háló helyé-re. Törjük be vele az Újdonságok bolt-jának a falát, s egy hőeséses üveg-



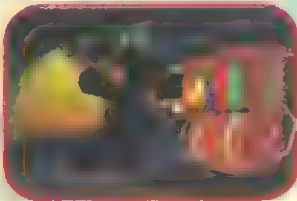
Azok a szép régi hagyományok...

jünk vissza az egyetem ebédlőjébe, és töltjük tele étellekkel. Ismét a tenger-parton menjünk egészen jobbra, ahol egy hangyabolyt találunk. Tereljük a hangyákat a kosárba, és vigyük el őket a részecskégyorsítóhoz, Skazz gépé-hez. Tegyük le őket a gép mellé, majd a mézt használjuk csalinak. Ha megkér-jük Skazzt, szívesen segít a "Miért?"

menni, inkább kérjük el a kulcsot az ajtót őrző trolltól. Nyissunk be, és kérjük meg a Tejeslányt a szerep el-vállalására, amit meg is tesz, csak épp valami ékszerért kér ajándékba. Men-jünk a kertbe, a madáretetőhöz. Ezúttal ott találjuk feminista tiltako-zásul magát megkötöző udvari bolond-nőt. Tűzzük a rudunkat a trágyaiba, mire a lány gyorsan póznát vált, mi pedig elvihetjük magunkkal. Vigyük Djelibeybi kövező terére, és tűzzük őt a rúd helyére. Hamarosan megér-keznek a kövezni vágyó asszonyok, s a műsor vége az lesz, hogy Rince-windre hajtják az óriási kőcukrot. Miután magunkhoz vettük az időköz-ben ellillat boldnő kötelét, vigyük el a követ Holy Woodba, a Tejeslány öltözőjét őrző trollnak. A kötől meg-fájdul a troll gyémántfoga, segítsük hát neki megszabadulni tőle. Kössük a kötelet a troll fogára, és az ajtóra... Vigyük a fogat a Tejeslányhoz, és már

vigyük el Holy Woodba, a kosztüm-raktárba. Egy unikornis jelmezt fede-zünk fel, amit vizsgáljunk át. Beszél-jünk a kosztümökért felelős törpével. Kérjük el a jelmezt, majd adjuk oda cserébe a karról lehúzott gyűrűt. Ra-gasszuk fel a dudát a jelmezre szarv-nak. Most már csak egy társ kell, mi-vel a jelmez kétszemélyes. Kérjük meg az ebédlőben alvó Könyvtárost a fel-adatra. Az erdőben bújassuk bele a majmot a jelmezbe, és tegyük Rince-windhez a fényképezővel együtt. Lép-jünk be a bűvös kapun a kövek között, és öltük magunkra a jelmezt. Irány a kastély, ahol készítsünk néhány fotót a királynőről, s nyomban lépünk le. Vi-gyük el a fotókat a sminkesnek, majd kérjük meg a rendezőt a forgatás megkezdésére.

Hamarosan a Halálnak elege lesz a megerőltető jelenetekből, és dublőr követel. Menjünk a Sötét kerületbe, ott Mrs. Cake házával szemben találjuk



gömbhöz jutunk. A zene beszerzéséhez menjünk Djelibeybi városába, ahol rögtön vegyünk egy tevét az árustól. Miután találkoztunk a mesés Kelet "csá-bító" asszonyaival, nézzük be a pirami-sokat tervező mérnök irodájába, és csenjünk el-a falról a tervet. Menjünk tovább az utcában, és beszéljünk Uri Djellerrel, a parafenoménnal. Kérdez-zük őt a zenéről, mire útba igazít min-ket egy filozófushoz. A kóarunsnál trol-loknak való

megfejtésében, viszonylag gyorsan: az eredmény pár millió év múlva már vár-ható. Fei kell gyorsítanunk az időt, amihez egy időpiramist kell építenünk. Szedjük ki a kertből a krokettkapukat, és Uri Djellerrel egyengetessük ki őket. A terv alapján építsünk a drótok-ból piramist és helyezzük a számítógé-pre. Kérjük Skazztól a választ, mire az eredmény hamarosan megszületik, amit vigyünk a filozófusnak. Végre

meg is van minden a filmhez. Menjünk át a sorompó alatt, és adjunk oda a kért dolgokat a rendezőnek.

A forgatás azonban még nem indul, mert a Halál még mindig a sminkesnél piszlog. Beszéljünk a sminkesnővel, akitől megtudjuk, hogy a tökéletes vé-geredményhez egy fotó kellene az Elf Királynőről. Vigyük el a fényképező-gépet az ILM stúdióból, majd kérjük a gépbe egy manót az idomártól. Akad is egy lusta fickó, akit kölcsönad nekünk, ám a szemtelen manó befesti magát, és bemenekül az egyik "blue-box"disz-letbe. Fessük be a bumerángunkat mi is, és hajtsuk a manó után. Ha meg-van a manó, rakjuk be a fényképező-gépbe, majd keressük fel a boszorkányt a hullaházban. Eppen Casanunda udvarol neki, ezért segítsünk neki meg-szabadulni tőle: beszéljünk a hössze-remesnek a Djelibeybi asszonyokról. Kérdezzük ki a boszorkányt az Elf Királynő lakhelyéről. Megmondja, ám figyelmeztet, hogy csak elfek, és unikornisok juthatnak be hozzá. Menjünk a piramisokhoz, és vágjunk le az ollóval egy kis kötést (bandage) a múmiáról, és vegyük fel a ragasztót a szarkofág mellől. Kotózzuk be a fakezet, és cseréljük ki a keselyűk rothadó kezére, akiket szintén a sivatagban, az oázisnál találunk. A karról egy gyűrűt húzha-tunk le, amit

az élő-halottak egyesületé-nek a kapuját. Csak a ha-lotti bizonyítványunk fel-mutatásával engednek be. Bent nyissunk ki a szek-rényt, és kérjük meg a birkacsontvázat a dublőr szerepre. Vállalná, csak épp nem veszik fel a kaszthoz, ha nem bizonyít-ja be művészi származását. Menjünk a ten-gerpart mellé, és fűrészeljük le a vasaló-deszka lábát. Kenjük be a

A tömegközlekedés meglehetősen primitív.



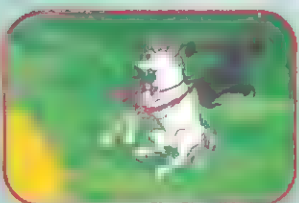
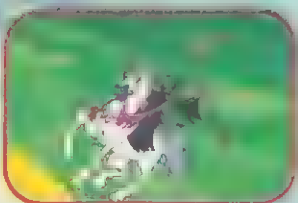
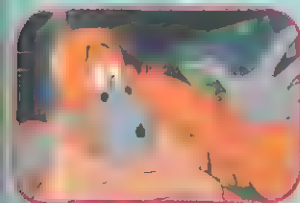
megkapjuk tőle a dallamot, amihez azonban még zenészek is kellene. őket a kivégződobon (Hill) találjuk a keresztire feszített csontvázak sze-mélyében. Kérjük meg a vezetőjüket a munka elvállalására, majd vágjuk le őket a késsel. Most már csak a Te-jeslányra lenne szükségünk. Menjünk tehát Holy Woodba, és próbáljunk benyitni az öltözőjébe. Ez nem fog

megkapjuk tőle a dallamot, amihez azonban még zenészek is kellene. őket a kivégződobon (Hill) találjuk a keresztire feszített csontvázak sze-mélyében. Kérjük meg a vezetőjüket a munka elvállalására, majd vágjuk le őket a késsel. Most már csak a Te-jeslányra lenne szükségünk. Menjünk tehát Holy Woodba, és próbáljunk benyitni az öltözőjébe. Ez nem fog

Az Elf Királynőhöz némi áldozással juthatunk be







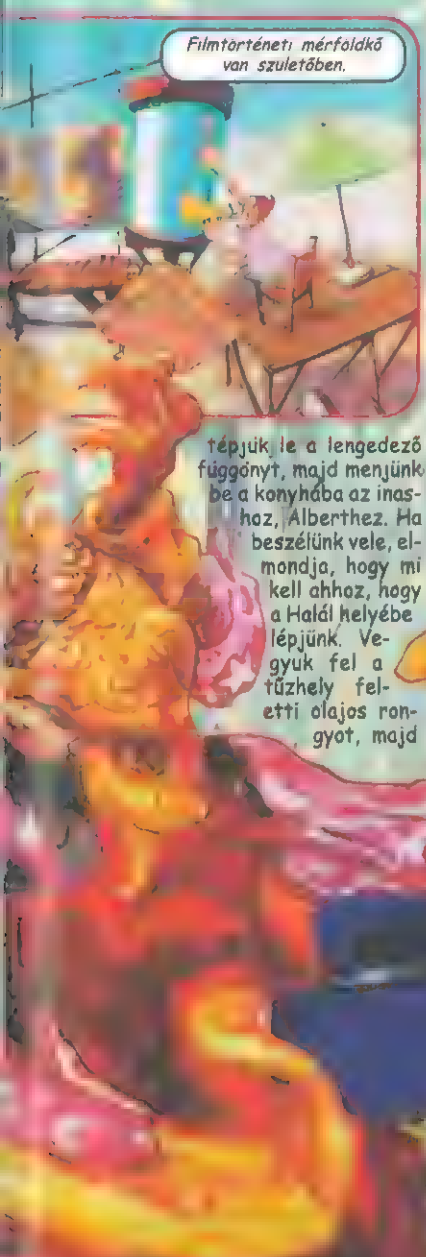
deszkát ragasztóval, majd lovagoljunk meg vele egy hullámat. A barlangban fényképezzük le a barlangrajzokat, s vigyük el a képeket a birkának.

Folytatódik a forgatás, sőt, végre elkészül a film is. A bemutatón azonban csúfosan megbukik, ezért gyorsan vágjuk újra. Kapjuk le a tekercset a vetítőről, és helyezzük a vágóasztalra. Vegyük elő az Elf Királynőről maradt képeket, és vágjunk be néhány kockát. Játsszuk újra le a filmet. A film pszichikai hatása nem marad el a Halál unnepezt sztárrá válik, s most már ezért nincs kedve újra dolgozni. Nincs más hátra: ideiglenesen át kell vennünk a munkáját.

## ELVONÁS

A halál portáján találjuk magunkat. Menjünk be a házba, de előtte vegyük fel a kulcsot a lábtörő alól. Bent az ajtó mellett megtaláljuk a Halál kaszáját az ernyőtartóban. A folyosón

Filmtörténeti mérföldkő van születőben.



tépjük le a lengedező függönyt, majd menjünk be a konyhába az inas-hoz, Alberthez. Ha beszélünk vele, elmondja, hogy mi kell ahhoz, hogy a Halál helyébe lépjünk. Vegyük fel a tűzhely feléti olajos rongyot, majd

nyissuk ki a tűzhely ajtaját. Most menjünk be szemben a könyvtárba, és vegyük fel a könyvet, amelyben Rincewind sorsa íródik. Ezután menjünk fel az emeletre, ahonnan a gyerekszobából vigyük el a játéknusztit és a fonalat, a halál dolgozószobájából pedig a fekete tintát. Húzzuk meg az inas csengőjét, de ne várjuk meg, hanem siessünk le a konyhába, és vegyük fel az asztalról a cukrot. Ezt etessük

fessük be az ócska függönyt. Ezután szedjük szét a játéknusztit, és a belsőjéből előkerülő piszámát használjuk a méhek ellen védőhálóként, füstölőként pedig az olajos rongyot használtsuk. Vegyük ki a kaptárból egy kis méhviaszt, majd merjük tele az üres cukrosedényt mézzel. Ezután mutassuk meg Albertnak, hogy megvan a fekete köpeny és a kasza, mire az elküld minket a búzatáblára gyakorolni.



Rincewind a vágó mesterséget is kitanulta

meg a Halál lovával, mire az már nem lesz barátságosan hozzánk. Ragasztózzuk be a nyeret, és helyezzük fel a paripára. Most már nem fogunk leesni. Vegyük fel még a kötelet az istállóból, azután látogassuk meg a Halál unokáját, Susant a kertben. Próbáljuk meg felvenni a kocsiját. Nem fogja engedni. Ha beszélünk vele, valami szórakoztatót kér cserébe, adjuk hát oda az élettörténetünket. Ezt kissé unalmasnak találja, egy régebbi történetet akar, olyanokat, amilyeneket a könyvtár rejtett részében lehet találni. Előbb azonban még itt is van néhány elintéznivaló: öntsük a tintát a kis tóba, és

A fonat és a viasz segítségével készítsünk gyertyát, s ismét a könyvtárban, nyissuk ki a kulccsal hátul az alkótot. A sötét helységet világítsuk meg a gyertyával, és vegyük ki az ősrégi kölapot jobbról. Ezt vigyük el a



Rincewind lovagolni tanul

kislánynak, majd a tőle kapott járgányt szereljük fel a kaszával. Próbáljuk ki az aratógépünket a búzatáblán. Most már csak mély hangra van szükségünk. Kössük a kötelet a bumerágra, s dobjuk fel a ház kéményéhez. Másszunk fel, és szóljunk le Albertnak a nyitott kályhán keresztül. Ha ez is megvan, Albert rögtön meg is adja nekünk az első gyakorló feladatot: 100 lélek begyűjtését. Időközben egy kis közbjátéknak lehetünk tanúi: az uralkodó Patrícus megbíz egy orgyilkost a Halál likvidálásával...

Menjünk a kis tóhoz, vegyük ki a kerttörpe kezéből a horgászbót, s kössük rá a mézesbödönt. Menjünk a hátsó szakadékhöz, ahol a hangyák lelkei repkednek, és horgásszunk. Vigyük el a lelkeket Albertnak, s hamarosan meg is kapjuk az első igazi munkát, az első élet-homokórát, ami-

ben az utolsó szemek peregnek. Igen csak abszurd a melő, ugyanis a delikvens nem más, mint a Halál. Ha pedig a Halál meghal, az azt jelenti, hogy Rincewindé a munka az idők végezetéig. Ezt pedig ugyebár hősünk semmiképp nem akarja...

## NEGYEDIK FELVONÁS

Az egyetlen megoldás, ha fel tudnánk tölteni a Halál óráját. Először is vegyük fel a parafadugót, ami a kalapjából megmaradt. Aztán menjünk Djelibeybibé, ahova hamarosan egy másik utazó is érkezik. Kotorásszunk a nyeregtáskájában, amiből egy kulacs víz kerül elő. Tegyük a víz helyére a rothadó kezét, ugyanis a húst követő keselyűk messziről megmutatják, merre megy az utazó. A keselyűk az életvíz kútjához vezetik hősünket. Dugaszoljuk el a kútát a dugóval, és töltsük fel a homokórát a kút alján lévő homokkal. A Halál megmenekül, jöhet a happy end.

## EPILÓGUS

Rincewind kalandjaiból film készült, ám az előadás végén filmszakadás következik be. Rincewind ismét vág, tehát ismét feltűnik az Elf Királynő. De hoppál! Hiszen ez valóságos. A közönség közül az Óriás Királynő elragadja a Könyvtárost, és kezdetét veszi a Queen Kong sztori. A mozi előtt összecsődült tömegben vizsgáljuk meg a hollát, majd kérdezzük meg a boszorkányt, hogy bele tud-e költözni a lelke. Amikor ezt megteszi, elejti a seprűjét, amit vegyünk fel. Vásároljunk az árustól állati hollyagokat, és töltsük meg a kulacsból vízzel. Ezt a munióit tegyük Rincewindhez, és pattanjunk fel a seprűre megmenteni a barátunkat. Ezután már tényleg a befejezés jön, végül még Windle is megszabadulhat földi poraitól...

discworld 2

Kiadja:  
Psynosis



486DX100  
BMB RAM  
2XCD  
SVGA, SB,  
GUS-

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z A T O S S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

93%



Amikor rámbízták a TUNNEL B1 című játék gépkönyvének magyarosítását már sejtettem, hogy a program tesztelését is nekem kell majd elkövetnem - habár ebben az esetben az nem jelent fragédiát, hiszen egy igen jól kivitelezett, kedvemre való anyagról van szó. Az is sokat nyom a latham, hogy az irányítást és a kezelést sem kell túlbonyolítanom, hiszen aki megveszi a programot, az egy teljes magyar nyelvű gépkönyvet is talál a dobozban. Meglátásom szerint a könyvből minden kiderül, ezért igyekszem inkább a személyes tapasztalataimat közreadni. Lássuk hát, mihez adta ezúttal az OCEAN a nevét

A TUNNEL B1 stílusát tekintve egyértelműen lövöldözős száguldozós akció (arcade) játéknak tekinthető.

tők, nem szívesen mutatóm és meg csak nem a stratégiai program. Meglátásom szerint a Doom volt az apja, a Wipeout pedig az anyja - impozáns szülők, nem? A történet valahol a távoli jövőben játszódik, itt a Földön, és két szembevilló fél háborúban vesztő felvonását mutatja be. Egy mindenre elszánt pilóta vállalja, hogy behatol az ellenséges

felszereléseket, fegyvereket és municiót szedhetünk össze, közben pedig a lörkő folyamatos tanulmányozásával lavírozunk kell az alagutak útvesztőiben. Persze a játék elején nem kell megijedni, hiszen jócskán feljósíthatunk kell ahhoz, hogy egyáltalán az első rakétakilövőt megkapjuk (ha nem vagyunk elég figyelmesek, nem kevés pályát kell végigjárni csupán egy gépfegyverrel). Később aztán, amikor már teljes lesz az arzenálunk, sokkal nagyobb élvezet lesz a menekülő ellenfeleket üldözni és például követőrakétákkal bombázni. Nagyon tetszett, hogy a program ékes angolul ugyan, de beszélt, hogy éppen mit szeretünk.

egy szűk alagúthoz állítunk, minden lehet így párhajezni. A farolás pedig a kifizetős kanyarnak felel meg, azaz a gép kicsapja a hátulját és sokkal élesebb szögben is be tud fordulni (ezzel a módszerrel a telepített aknákat is erősebb lehet lökni, mondjuk ehhez sok gyakorlás szükséges). Irányítási gondok egyedül a gyorsítórakéta aktiválásakor léphetnek fel, de ez annál a sebességnél érthető is. Igyekezünk ezeket a turbókut azokra a pályákra tartalékolni, ahol időre kell teljesíteniük egy pályaszakaszt. Az irányításhoz tartozik a bilentyűzetkiosztás is, amely (jobb kezeseknek legalábbis) alapból észre esik, és nagyon kellemesnek találtam. Mint már említettem, a kezelési útmutató igen részletes, amit csak néhány kiegészítést adnék: Kezdetben, amíg nincs még fegyverünk, nézzünk be minden szaktáca alá, és nézzük meg mindent. A gyors fegyvereket, mint ahogy a lörkő, a gyorsított rakéta is minden jól látható. Legyen elámulva azon, ahogy a rakéták lövik ránk a bombákat.



Hídba uldozom, az idő mindjárt elfogy



Íme a járműünk kívülről

diktátor föld alatti barátságát és végül az elpusztítja a rossz titkos fegyverrel.

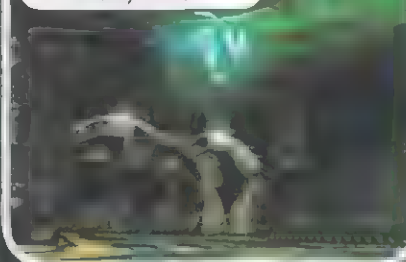
A játékban egy gépagyúval felszerelt löveg-akkóval harcolunk, melyet utunk során egészen csúszásos feltuningolhatunk. A különböző tárolók és ellenfelek szétlövésével



Mintha csak a Quake-et látnám!

Ez nagyon hasznos lehet akkor, ha egy életbevágó harc közben éppen nincs időnk tanulmányozni a fegyvermezőt, hogy vajon melyik fajta municiót kaptuk meg. A pályák alapvetően két típusra oszthatók: az egyik fajtaiban harcolni és pusztítani kell, a másikban száguldanunk és sztalomozni, itt az ellenfelünk a környékéről ketyegő óra. A játék egyik legnagyobb ütőkártyája az irányíthatósága. A gép ugyanúgy "lebeg", mint ahogy azt a Wipeout-ban tapasztalhatuk (aki esetleg nem ismeri, valami olyat képzeljen el, mintha egy kis csónakban ringatózna egy tavon). A különböző kanyarokat egészen jól be lehet venni, még nagy sebességnél is - meg merem kijelenteni, hogy sok pályaversenyes játék is megirigyelhetné ezt a felhasználóbarát módszert. További kényelmes lehetőség az oldalazás és a farolás használata. Az oldalazás olyan, mint pl. a Doom-ban: minden irányba tudunk mozogni, de a gép mindig ugyanarra néz. Ez ebben a játékban "duplapiuszt" jó, hiszen

A helikopter kezdetben kemény ellenfél



használjuk a rakéták elmozdítását. A gyorsítórakéta használatát az utakon és az utakadályokon. Vigyázzunk a robbanásokkal, igekezzünk távol maradni tőlük.



A rakétazápor eredménnyel járt

tisztára mintha a Quake-et látnám. Kisse szokatlan, de érdekes ötlet, hogy a gépfegyver lövedékei nem látszanak (csak az egészen közel levő célpontokon), ezért úgynevezett az találgatni kell, ami pont szemben van velünk. A játék hanghatásai barátságosak, nem idegesítőek, a szintetikus gép-beszéd pedig egyenesen hangulatos. Részemről a játékkal kapcsolatban minden rendben van, akinek megvan hozzá a megfelelő gépe, annak mindenképpen ajánlom. A képek nagy felbontású grafikai módban készültek.

MARTIN

Tunnel B1

Kiadja: US Gold

P75, 16MB RAM, 10MB HD, VGA, CD, SB

91%



# LINKELT LAPOK

## WYRMS REINFORCEMENT (PC CD)

Erősítés kellett? Hát itt van:

1- UERVARSY	14- SCUMBAGZ
2- OHSOERSY	15- GOODBYE
3- UNCHAINS	16- TRUTHOUT
4- BJORNPOP	17- 17THKIND
5- DODGEMAN	18- GOGGOGGO
6- STARTURN	19- PIGSPACE
7- HEVGOFF	20- TRUMPTON
8- REZDGGGY	21- PARANOID
9- HIGHKICK	22- MIXTURES
10- LONGAGO	23- UERY MAD
11- HEVJOHN	24- INSANITY
12- SATANICS	25- GREATGIG
13- NEANDERO	

## BREATHLESS (AM)

Néhány könnyítést tartalmaznak a következő pályakódok:

17JCC7C2HENHSCPT  
EFCGNNZB33NSRPIU

## THE SECRET OF MONKEY ISLAND (AMIGA)

Ugye, hogy nem elég ebből a kiváló kaland-játékból? Az ember egyszerűen képtelen betelni vele, pedig hányszor végigment már rajta. Igen, ezt nevezem én az évszázad játékának. (Persze ezzel nem azt akarom mondani, hogy csak ez az egy létezik, nem is, hiszen jön jön jön a THE CURSE OF MONKEY ISLAND, a THE SECRET OF MONKEY ISLAND harmadik epizódja, ami ugyancsak ígéretesnek tűnik, s a látottak alapján csak jót, de csupa jót, és csakis pozitívan tudok mesélni róla. Addig is annyit segítsék, hogy a Full throttle stílusának jegyeit viseli majd magán.) De az az érzésem, mintha elkalandoztunk volna egy picit az eredeti témánktól. Ugyebár, tétélezzük fel, hogy valaki végignyomta a gémet, akkor bizony az a valószínűség, hogy letörli a játékot, hogy legyen elég helye a vinyón. És mi történik, ha kedve szótlan újra megnézni a záróképsorokat? Újra végig kell, hogy menjen az egész játékon... hacsak nincsen meg neki az 576kbyte januári - szóban forgó - száma. Miért is fontos ez, hát csak azért, mert ebben található meg a befejező animációt aktiváló billentyűkombináció, ami nem más mint a CTRL és W billentyűk (egyszerrel). Még egyet több ok, hogy 576-ot olvassatok.

## SLAM TILT (ASA)

Ha a játék közben beírjátok: LONGPLAY, több labdára tesztek szert, míg ha ehelyett: CHEAT szót írtok be, elolvashattok egy szöveget, mely elárulja hogyan lehet előhívni a csalást.

## SENDER WARS (PC)

Sérthetetlenek és végtelen municióval rendelkezhetünk, ha a játékot BUY A PLAYSTATION (ez itt a reklám helye) név alatt mentjük el.

## SPIDERMAN:

## SEPARATION ANXIETY (PC)

Még a pókembernek is lehet rossz napja, s kihez fordul ilyenkor tanácsért? Ugye, hogy nem vitás, no de ne házzuk tovább az idő, ime

a tanácsok, melyeket pályakódok formájában adunk meg:

0CCPMH  
MORCUP  
STSPC  
OPMUCD  
MIRYPM

## DEATH RALLY (PC)

DRUG - sérthetetlenség  
DREAD - végtelen munició  
DRAG - végtelen turbo  
DRINK - rocketfuel  
DRUG - gombaefektus  
kódokat játék közben, az alábbiakat pedig a menü képernyőn kell beírni:  
DRAOL - \$500000  
DRAW - \$1000  
DROP - levon 10 pontot  
DRIVE - ad 10 pontot

## TEKKEN 2 (PLAYSTATION)

A következő trükköket Gyurkó Péter, tatabányai olvasónk küldte be:

Ha a karakterválasztásnál, vagy a menetek közötti VS képernyőn a SELECT-et nyomva tartjuk a menet kezdetéig, a szereplőnk meghízik, mint egy disznó.

Ha meg akarjuk változtatni a karakterünk ruháját, csak várjuk meg amíg letelik az idő, vagy nyomunk egy fel-háromszógot.

## TOY STORY (MAGNATIVE)

A Toy Story pályakódokat a kazincbarcikai Molnár Leventének köszönhetjük.

31241  
54152  
34255  
51324

## TRUFAID IN ALAN MALLARD (SNES)

Donald legutóbbi kalandjához a budapesti Gáspár Emil és Stefán Tibor nyújtott egy kis segítséget. Íme a pályakódok:

2. ININJR	6. YOHONO
3. ILUMUD	7. UNDERD
4. ITSHOT	8. GOLUCK
5. GETHIM	

## THE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

Gila "McClane" Ármándó Budapestről Bruce Wilist megszálló gyorsasággal nyomta végig a Die Hard Trilogy-t. Következzék munkájának eredménye, a pályakódok. Mivel elég terjedelmes kódokról van szó, sajnos válogatnunk kellett. A beírásukhoz lépünk (a SELECT-tel) az OPTIONS képernyőre, majd ott a MEMORY CONTROL-hoz, s végül a GAME CODE-nál vigyük be őket.

Die Hard - Level 5  
Y411Z0T3YUMZZ  
Y18PYV6MW70V7  
NZMUH9V7NZMUH  
FV7NZMUH9V7NW

Die Hard - Level 10  
3D231Z123CK!  
NBS0907JZ30  
FE6S0J0FK075

!30FKQ6SW3DFJ

Die Hard - Level 15  
0N21PND9XUGP  
4Z81Q0VGNLLBY  
CPGPD0WYCPGPD  
MBYCPD0WYCPG

Die Hard - Level 19  
B42\_RJ498UGPC  
7S8DUHY2P2N85  
RP2N8Z858P2P8  
P858P2N8Z8585

Die Harder - Level 5  
N\_U38Y3N2J81  
85\_N2J955Y1NL  
J8\_114Q7TU195  
4N2J8185\_N2J\_

Die Harder - Level 8  
N\_1858Y3N2J81  
85\_N2JHH8P2NZ  
J8\_76LH8NU195  
4N2J8185\_N2J\_

Die Hard with a Vengeance - Level 5  
KS28P30FKU78V  
3NGKU78ACN8KQ  
78NS415M6UCC4  
\_K63S6SJ0FDZJ

Die Hard with a Vengeance - Level 10  
7N23LHKZ7NZMU  
H9V7NZKU79W7S  
ZMUWNTLMV16ST9  
TE\_U38M99T98J

Die Hard with a Vengeance - Level 12  
0N24LMLCP6ND  
M81980J1U8C71  
6N8U8UZYH72L82  
CB9248C9MQZN\_

Itt van még egy cheat a második epizódhöz! A repulátor előtt, amikor még meg se érkeztek a terroristák, hűjük addig a helikoptert, amíg fel nem robban. Párszor újra kell tölteni a fegyvert, de megéri. A jutalmunk rögtön a játék elején egy beretta, dupla tüzerével!

## WIPEOUT 2097 (PLAYSTATION)

Még mindig Ármándóé a szó, most néhány WipeOut 2 család következik

Ahát hajót kell választani, tartsuk lenyomva az L1+R1-SELECT gombokat, és úgy írjuk be a következőket:

Piranha hajó: 4K8, KÖR, HÁROMSZÖG, NÉGYZET  
Phantom pálya: 3KHÁROMSZÖG, 3KHÖR  
Pálya család: NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET

A következő kódokat a játék pauszálása után vigyük be, s közben tartsuk végig nyomva az L1+R1-SELECT gombokat

Gépfegyver: NÉGYZET, KÖR, H, NÉGYZET, KÖR, H, HÁROMSZÖG  
Végtelen fegyver: 2KH, 2HNÉGYZET, 2KHÖR, HÁROMSZÖG

Végtelen energia: HÁROMSZÖG, H, NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, H, NÉGYZET, KÖR  
Végtelen idő: HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, H, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, H

## WAVE LIFE '96 (SNES)

Ha esetleg egyáltalán nem izgat minket, hogy kivel, és ki ellen játszunk, nyomjuk le a csapatválasztásnál az L és B gombokat egy-szerre.

## THE COMMUNIST (PLAYSTATION)

Néhány pályakód:  
AJHTCCJT - Japán  
CGS0UPHQZ - Középkor  
SMTGMCPO - Aztékok  
HWY0WCFO - Vadnyugat  
KMZYU6LR - Jövő

## DAYTONA USA CCE (SATURN)

Azt már az előző számunkból tudhatjátok, hogy a MEDIUM és a HARD fokozat teljesítésével megkapjátok a régi Daytona kocsi, illetve a lovat, de azt bizonyára még nem tudátok, hogy a játékban két ló is van! Legyetek elsősk mind az öt pályán a lóval (Uma-val), és máris választható Uma 2.

A játékban van egy rejtett tükör mód is, ami azonban csak akkor kapcsolható be, ha már a Hard fokozaton elsősk lettünk mindenhol. Ekkor menjünk a pályaválasztáshoz, tartsuk lenyomva az X+Y+Z-t, és nyomjunk egy A-t, vagy C-t. A kiválasztott pályán ezután minden pont fordítva lesz.

## ELDEN TRAILER (SATURN)

Néhány remek cheat következik, melyeket szokványos kódként kell megadnunk.

A pályaválasztáshoz írjuk be, hogy "FLYT0??", a kérdőjelek helyén természetesen a kívánt szint számával

A sérthetetlené váláshoz a következő kódot adjuk meg: "FVNKYG18BON". Ezután indítsuk el a játékot, és már tapasztalhatjuk is, hogy nem sérülünk

Már a kezdetek kezdetén választhatóvá várszólhatjuk az összes fegyvert a következő kóddal: "FISHINGFORGVNS".

Ha maximum adag löszert akarunk, erre is van mód, csak írjuk be: "FILLMYPOCKITS".

## IMPACT RACING (PLAYSTATION)

Jónéhány kódot rejtettek el ebben az autós akciójátékban, következzen most néhány! A kódokat sima password-ként kell megadni.

I.AM.IMORTAL - sérthetetlenség  
LOADSOFSTUFF - órak fegyverek  
ALL.TOOLEDUP - az összes fegyver már az indulsánnál

RABBITBADGER - pályaleptetés  
ENDGAMELEVEL - az utolsó szint  
BONUS.LEVEL - extra bónusz pálya  
JOURNEYS.END - befejezés, credit képernyő

## LIST-A-RIVE 2 (SATURN)

A címképernyőnél adjuk be a "X, Bal, Jobb, X" kombinációt, mire megnézhetjük a befejezést, valamint a puzzle módban különböző szinteken játszhatunk

## CRASH BANDICOOT (PLAYSTATION)

Ha beírjuk ezt a frankó pályakódot, a játék nyomban 100%-ra teljesítve lesz:

4KHÁROMSZÖG, H, NÉGYZET, 2KHÁROMSZÖG, 2KHÁROMSZÖG, NÉGYZET, H, HÁROMSZÖG, KÖR, 2KHÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, 4KH

## LEMMINGS 3D (PLAYSTATION)

Egy titkos pályaválasztó képernyőre juthatunk, ha az alábbiak szerint cselekszünk. Menjünk a password képernyőre, és írjuk be: LAMPWICK. Ha nem hibáztuk el, a "Password Correct" felirat fog megjelenni, majd miután kiválasztottuk a nehézségi szintet, egy képernyő fog előjönni mind a nyolcvan szinttel

## SMITHWORTH JIN 2 (SATURN)

A játék pauszálása után vigyük be a következőket:

Bal, A, Z, Y, Le, A, Y, Le - energia 100%-ra növelése  
Y, A, Jobb, Le, Le, A, Bal, Jobb - életek számát a maximumra növelni  
C, A, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Bal - plazma fegyver  
Le, A, Fel, B, Jobb, Jobb, C, Jobb - tripla fegyver



Az alkotói válság bizony szörnyű egy dolog. Drew Blanc, a vasárnap délelőtti rajzfilmek megálmodójának élete pedig pontosan ebbe a szakaszba jutott. Abszolút inkompetens főnöke, Sam Schmaltz még több bájos, ugri-bugri nyuszikát akar látni tőle a Fluffy Fluffy Bun Bun Showban, pedig Drew már lila

molkkal megtámadta a szomszédos sötét vidék, Malevolands gonosz vezére, Nefarious Gróf. Örögi szerkezetével Nefarious a békés polgárokat csúf kreatúrákká varázsolja. A királynak viszont már megvan a terve: kémeinek sikerült megszereznie a Malevolator tervrajzát, s

beütésű, teljesen leegyszerűsített, még a beszélgetések is ikonokkal történnek. A billentyűzetről csak egy pár dologra lesz szükségünk: az F1-gyel hívhatjuk be az options képernyőt, és az F5/F6-tal végezhetjük el az állásmentés/töltést.

fiókokat, amíg csak az alsó és a felső lesz nyitva. Az így kinyitott titkos átjárón keresztül a szoba alá jutunk, ahol kérjük meg Fluxot, hogy álljon a meglazult padlódeszkára, mi pedig tapossunk rá a másik végére. A kilőtt Flux kinyit a plafonon

Ez aztán a forró helyzeti!



szirupot fog hányni a sok édes, aranyos, imádnivaló nyuszikáktól. Csak bámulja az üres rajztáblát, és ezalatt nem a papír hiányát kell érteni. Hajnali négykor arra riad fel, hogy a TV-ben az általa annyira gyűlölt Fluffy Fluffy Bun Bun Showban vidáman táncolnak és kacarásznak a nyuszikák. Drew tajtékozó dühvel nyomja be a távirányítón a kapcsolás gombját, ezzel azonban nem a kívánt hatást éri el. A

az alapján meg akarja építtetni az ellenkező hatást kiváltó Cutifiert...

A Virgin most egy olyan kalandjátékkal állt elő, ami méltán felveszi a versenyt az immár legendássá vált LucasArts játékokkal is. A fergeteges humorú játékban a híres Roger Nyúl a Pácban című film mintájára rajzfilmfigurák között a bedigizett Christopher Lloyd figurá-



Egy kis izmosodás ráér Drewra.

TV hirtelen magábaszippantja hősünket, és ott találja magát a saját teremtményei között. Próbál magához térni, ám egyszerűen csak villámok csapnak le körülötte, majd valaki felloki. Drew régóta dédelgetett rajzfilmfigurája az, akit már annyiszor próbált eladni - sikertelenül - különböző TV társaságoknak, a lila kis szemtelen izé, Flux Wildly. Flux elviszi hősünket Cutopia királyához, aki készségesen segítene is Drewnak visszajutni a saját világába, ám jelen pillanatban leköti egy másik probléma. Cutopia örökké boldog lakóit a már látott villá-

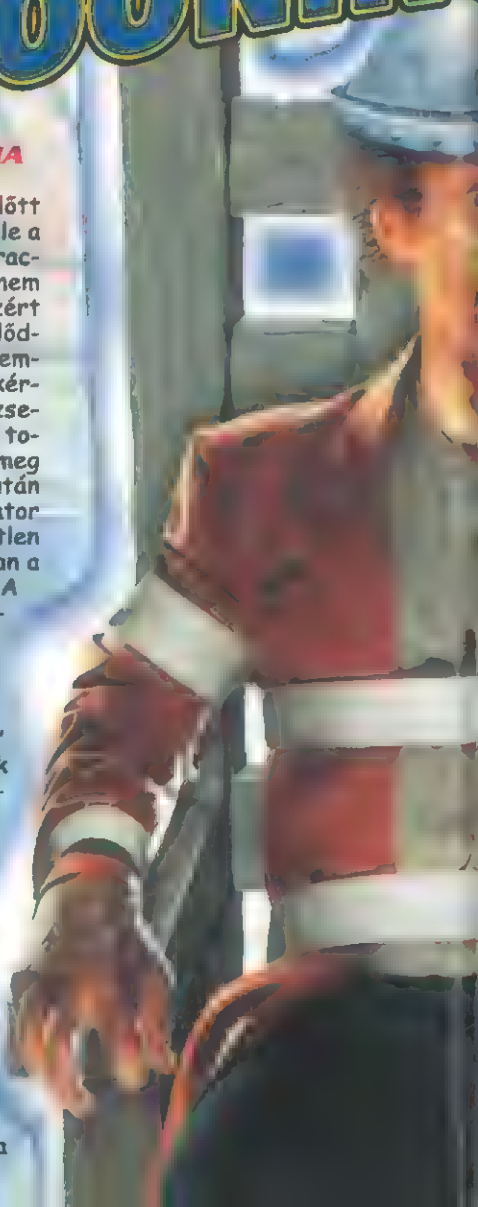
ját irányíthatjuk. A név gondolat mindenki számára ismerős, elég ha csak a Vissza a Jövőbe örült dokijára gondolunk. Gyönyörűen megrajzolt VGA háttereken barangolhatunk, a cselekményt pedig gyakran Walt Disney minőségű rajzfilmbetétek teszik még látványosabbá. A szereplőgárda a főhősön kívül is kész sztárparádé! Tim Curry, a Rocky Horror Picture Show sztárja kölcsönözött például a gonosz Nefarious hangját, s a többi szereplőt is már mind hallhatuk, ha szoktunk rajzfilmeket nézni a külföldi csatornákon. Az irányítás erősen LucasArts-os

Kezdetben a trónterem előtt találjuk magunkat. Menjünk le a királyi mérnökhöz, Bricabrachoz. A szórakozott madár nem találja a szemüvegét, ezért nem áll velünk szóba. Érdeklődünk az inasnál a madár szemüvege felől, mire az visszakérdez, hogy kereste-e már a zsebében. Hát ez jó kérdés, továbbbítuk Bricabrachoz, s meg is lesz a szemüveg. Ezután megkapjuk tőle a Malevolator tervrajzát, és egy feneketlen zsákot, amibe a továbbiakban a tárgyainkat rálthatjuk. A feladat tehát adott: a tervrajzon szereplő anyagoknak pont az ellenkezőjét kell beszereznünk. Beszéljünk a kastély őreivel, akik szeretnek eldicsekedni a "Hello" táncukkal, ami alatt az egyik mindig elejt egy kulcsot. Ismételtessük meg a táncot, s gyorsan vegyük fel a kulcsot. Nyissuk ki vele a kastélyban a hálószoba ajtaját. Vegyük fel a zenedobozt, majd küldjük fel Fluxot a király ágyába, mire a helyi jelmezkölcsönző egy ingyenes utalványával leszünk gazdagabbak. Most lépünk a fiókos szekrényhez, ami egy kisebb rejtvény: addig húzogassuk a

# TÖN

## TELJESEN FELTOONING

CUTOPIA





egy csapóajtót, ami így fent a szőnyeggel letakarva egy csapdának felel meg. Hívjuk le a zsinór meghúzásával a kiszemelt áldozatot: az inast... Vigyük el a trófeák közül a halat. Nézzünk el most már a városba, a kocsmába. A kocsmarendjét egy egér rendszeresen háborgatja, ezért segítsünk a tulajnak megszabadulni tőle. Zavarjuk az egeret az egér-agyonszappan berendezés alá, majd álljunk neki zenélni az or-

gonával. Amíg az egér táncol, kérjük meg Fluxot, működtesse az egércsapót. Miután a kocsmáros egy üttö-kopott korsóval kifejezte a háláját, tegyük el az alélt egeret. Ismét a palotában cseréljük ki az aranyozott öntözőkannát az ócska korsónkra, s álljunk tovább a városból. Miután kibeszélgettük magunkat Fluffy Fluffy Bun Bun nyuszival, az út menti madárijesztő, pontosabban inkább madárcsalogató mellől tépjünk

lesz otthon, tehát 6.00-kor kell végeznie. A plakáton látott telefonkóddal a Wacme telefonos játékán vehetünk részt, ahol pár kérdésre kell válaszolnunk. (A helyes válaszok: ...Jim's fur - kék; ...outhouse - sárga; ...Warp's fur - narancs; ...right shoulder... - piros; ...Woof's Collar - zöld; ...arrow pointing to Jim's Gym - kék; ...inside Jim's Gym - kék; ...way Out - back - na - r a n c s ;

...Woof's fur - lila; ...left shoulder... - sárga; ...outside WACME - lila; ...arrow pointing to WACME - piros) A nyereményünk egy

nánk, játszunk egy kicsit a rozga zongorával, ami során egy pár billentyű a kezünkben marad. A másik vajjal kenjük be a konditermes Jim tornaszerét, és kérjük meg a kutyát, hogy mutassa be híres gyakorlatát... Végre használhatjuk az erőgépet. Megizmosodva immár ellátogathatunk a játéktérembe, ahol kérdezzük a polipot a játékokról. Miután a helyi kalapáccsal sikertelenek voltunk az erőpróba, próbáljuk ki a sajátunkat. Az akadályt olyan sikeresen vesszük, hogy a végérték csengője darabjaira törik, amit szedjük is össze miután átvettük a nyereményt, az üveg bort. Ha már itt vagyunk, hívjuk ki a tulaj egy menetire a Wacman című játékkal. Ha meg-

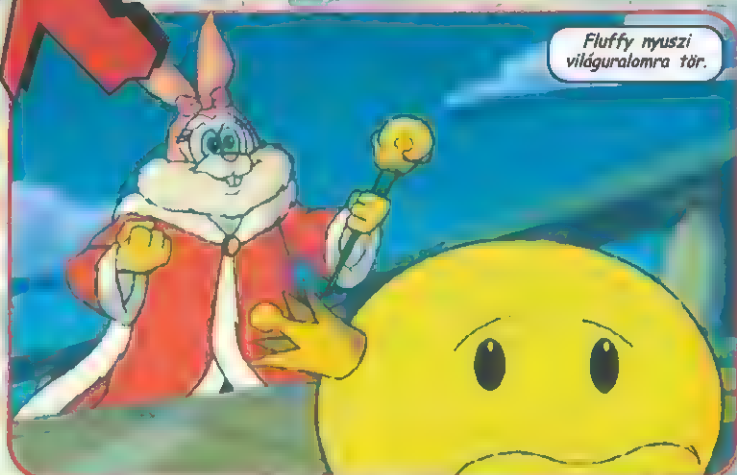
# STRUCK

## OLVA

egy kukorica-csövet. Menjünk be az istállóba, s ott merjük tele a kannánkat a trágyáshordóból. Folytassuk az utunkat a madárcsalogatótól lefelé, majd az erdőben felfelé. Egy elefánt meghajtású komphoz jutottunk. Rakjuk a gép üres kezébe az egeret, és élesszük fel a trágya "illatával". Lépjünk be a kabinba, és toljuk előre a kart.

Flux hazájába, Zanyduba jutottunk, ahol három út közül választhatunk. Az első út a helyi konditeremhez vezet, benne egy felfuvalkodott kutyával. A terem mellett egy szokatlan rendeltetésű mellékhelységet találunk, amit viszont egy túlbuzgó rendőr őriz. Csak a város órájának az ütéseire hajlandó elhagyni a posztját, ami viszont már réges régen felmondta a szolgálatot. Nem hajlandó elárulni, hogy meddig tart a munkaideje, csak annyit kotyog ki, hogy fél óra alatt ér haza. Vizsgáljuk meg a falon lévő plakátot, amiről egy telefonszinkódót olvashatunk le. Most nézzünk el a harmadik útra, ami a Wacme üzlethez, a hülyeségek boltjához vezet. Már a bejárat is egy kisebb tréfa:

mindig azon az ajtón menjünk be, ami felett éppen kigyullad a kijelző. Bent kérjünk termékbemutatót, majd miután Woof demonstrálta a boxkesztyű használatát, vegyük fel a Warp feje felett keringő csillagokat. Vizsgáljuk meg az "elégedett" vásárlók képeit a falon, s még közelebbről tekintsük meg a rendőr igazolványát. Jegyezzük meg az újabb szinkódót. Menjünk vissza Cutopiába, a kocsmába, és használjuk a telefont. Először hívjuk fel a rendőrt, aki mint az üzenetregisztrációtól megtudjuk, 6.30-ra



Fluffy nyuszi  
világuralomra tör.

doboz ugráló bab, természetesen a Wacme üzlet kiváló terméke. Ezzel jelentkezzünk a boltban, s használhatjuk a fizetendőek ajándékautomatáját. A gépet elindítva, majd a megfelelő időben leállítva nyerjük meg a mágneset, az óriás kalapácsot, és a kesztyűt. A mágnessel keressük meg az istálló szénakazlában a fejgép elveszett alkatrészét, s javítsuk meg a gépet. A tehát két adag vajat kapunk. Az egyiket vigyük a pékségbe a békáknak. Sajna Nefarious a középső békatestvért - aki a dagasztást végezné - elrabolta, ezért a kenyereink csak a tészta elkészítéséig jut el. Mielőtt távo-

verjük, a nyereményünk egy nyaklánc. A bort vigyük el az erdőbe B.B. (Big Bad) Wolfnak, amit a farkas egy vacsorameghívással hálál meg... Hőseink hamarosan egy forró üstben találják magukat. Innen úgy szabadulunk ki, hogy ide-oda döntögetve felborítjuk az edényt. Hogy ne vesszen kárba a meg- rakott tűz, csináljunk egy kis pattogatott kukoricát, majd tüzzük a nyársra a tésztánkat. Ha elkészült a kenyér, vegyük fel a nyársat is, és vigyük még el a könyvet is az asztalról. Távozáskor megismerkedhetünk Nefarious Csatlósaiával, akiket állítólag a halálból hozott vissza. Az egyik nem tud beszél-



Nefarious Gróf szarkazmusa  
felülmúlhatatlan.



ni, a másik nem lát, a harmadik pedig süket. A közjátékban Nefarious parancsot ad nekik az elfogásunkra.

Látogassunk el Malevolands-re, s ott vegyük fel a kidobószörny lerágott csontját. Ezután nézzünk be a börtönbe. Vegyük fel a tintapárnát az asztalról, s ha akarunk, próbálkozhatunk a monitor melletti

enyvet gyártanak. Hogy miből? Szegény öreg ló, Elmer eltűnése ezt nyilvánvalóvá teszi. Ragasztót nem adnak, viszont telemérhetjük a kannát méreggel. Ezzel mérgezzük meg az erdőben a tuskés növényt, és vegyük fel mögüle a piros paprikát. Töltsük meg újra a kannát méreggel. Menjünk vissza Malevolandsre, és tegyük fel egy

vő lyukba illesztve a nyársat - és vegyük ki a kitömött macskát. Varázsoljunk belőle mókust: ragasszuk rá a vattacukrot, és a zongorabillentyűket, és "élesszük fel" az ugráló babot beléöntve. Vigyük el a kreálmányunkat az erdőbe, az agresszív mókus ajtaja elé. A mókus nyomban távozik újdonsült arájával, mi pedig Flux-szal felvetethetjük a mogyoróját. Ismét Malevolandsen öltünk magunkra a madárijesztő köpenyét a bowling club előtt, mivel az öltözetben sikerül bejutnunk. A csatlósok elől az öltözöbe menekülünk. El kéne nyernünk Seedytől a bowling kupát, ám ehhez szabaddá kell tennünk egy pályát. Ragasztózzuk be a medve bowling golyóját, és máris lesz egy üresedés. A gurításhoz majd Flux-szot használjuk golyónak. Ügyködésünket teljes siker koronázza: megkapjuk az arany bowling bábukat.

személyesítette meg, mivel neki az a szándéka, hogy Zanyduval és Malevolands-szel együtt az egész világ "arcára" örök vigyort fog varázsolni. No több se kell Drew-nak, inkább megtagadja a slussz kulcsok átadását, ám a királynak ott van ugyebár az őrség... A nagy kavardásban végül Fluxot "vigyorizálják", Drew pedig a Csatlósok kezeibe menekül.

## NEFARIOUS KASTÉLYA

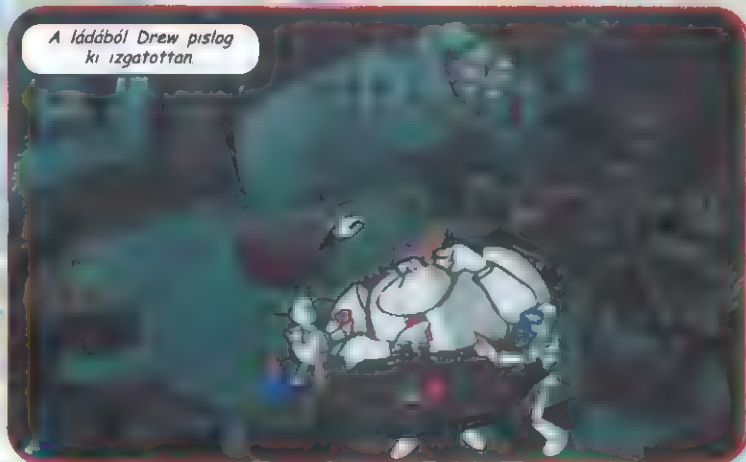
Hősünk Nefarious Gróf kastélyában eszmél, ahol a gróf nem kevés iróniával közli, hogy egy különleges injekció miatt hamarosan ő is toon-ná, azaz rajzfigurává fog változni. A cellát egy szénanáthával küszködő vadkan őrzí, aki azzal kezdi a munkáját, hogy lenyeli a kulcsot. Ha beszelgetünk vele, utána hátat fordít nekünk. Amikor éppen szívja az orrát, vegyük ki a láb-



széf kinyitásával. Ha sikerül a zárat "kiraknunk", egy hordozható lyukkal gazdagodunk. A lyukat majd a városok főterein, a földön található bémélyedésekbe rakhatjuk le, és rajta keresztül felgyorsíthatjuk az utazást. Menjünk a jelmezkölcsonzöbe, a Csatlósok elől menekülünk a függöny mögé. Miután elmentek, cseréljük el a könyvünket az eladóval az övére. Nyomjuk a tintapárnába a királyi zenedoboz oldalát, aminek a domborműve egy pecsétként funkcionál, s lepecsételhetjük az ingyenes utalványt. Ezt mutassuk be, mire kapunk egy ajándék maskarát, és választhatunk a felajánlott jelmezek közül. A Harlequin ruhát választjuk, amit nyomban vigyünk el a madárcsalogatónak. Nagyon fog örülni neki, s cserébe megkapjuk az ócska köpenyét, igaz az öröme nem sokáig tart: Nefarious átváltoztatta igazi madárijesztővé. Nézzünk be az istállóba, a birkához és a tehénhez, akik Nefarious villámainál idő közben átmentek s z a - do/ma-zoba, s újabban

paradox kérdést a robotgyárosnak (aki maga is egy robot) az eladónő könyvéből. A dolog meghaladja a robot képességeit, és "hibaiüzenetként" lerobban a feje. Immár felvehetjük a WC-pumpára hasonlító tárgyat, amivel menjünk Zanydura. Tüntessük el az őrt a klotyó elől, tehát állítsuk be a Wacme előtti órát pontban 6.00-ra. (Nem túl egyszerű!) Ezután pumpáljuk ki az eldugult WC-t, ami valójában egy hülye játék, és dobjuk a kagylóba a halunkat. A lehúzókart akkor húzzuk meg, amikor az akváriumban a zöld nyelvhalat látjuk. Most nézzünk el a középső útra, a keselyűhöz. Öntsük le a csontunkat a méreggel, és adjuk oda a madárnak... Húzzuk ki a döglött keselyű farktollát, és lopjuk el az útjelzőtáblát, amin eddig ült. A tollat ajándékozzuk oda a szado/mazo tehénnek, aki az új kínzóeszközt cserébe megengedi hogy elvigyünk egy kis ragasztót.

Fluffy Fluffy Bun Bun-nak adjuk oda a popcornt, amiért egy vattacukrot kapunk. A kastélyban nyissuk ki a szekrényt - az oldalán lé-



Immár megvan az összes alkatrész a Cutifier-hoz, tehát az órajárással megegyező irányba a következő tárgyakat illesztük be a gépbe: köpeny, csillagok, nyelvhal, csengő, nyárs, bowling bábuk, mogyoró, nyaklánc, útjelző tábla, piros paprika, kenyér.

Ha minden a helyén van, csináljunk egy System Analyst.

A Cutifier most már működésképes, ám hirtelen átesünk a ló tulsó oldalára. Mint kiderül, a Királyt - akit amúgy elraboltak - Fluffy Fluffy Bun Bun

törölő alól a kristályt. Ugyanígy tegyük el magát a lábtörölt is, és poroljuk ki a rácson...Vegyük fel a falba fúródott kulcsot, és szökjünk meg. Először rögtön a cella mellett, a klímaberendezés felé induljunk. Keressük meg a légkondi mellett a gombot, és nyissuk ki vele a szellőzőcsatorna ajtaját. Bújunk be, majd ott a sikos falon a légyjelmezt magunkra öltve másszunk fel. A kastély fürdőszobájába jutunk, ahol vegyük ki a csap felletti szekrényből a kloroformot, majd dugaszoljuk el a mosdókagylót. Nyissuk ki a csapot, így





Töltőpulyka á la Drew



egy jókora tócsát okozunk. Másszunk vissza, és menjünk ki a lépcsőházba. Egy hatalmas bohócfejre figyelhetünk fel ami valójában egy ajtó. A kinyitásának a módja, hogy visszajátszuk rajta a kombinációt, amiket a mögöttes lévő bohóc ad meg.



Bent amikor a pszichopata bohóc leveszi az orrát, öntsük tele az orrot kloroformmal. A bohóc elszenderül, mi pedig felfelhetjük a tűjét és a lufiját. Töltsük fel a lufit héliummal. Ismét a klímaberendezésnél illesszük a kontrollpanelen az állítókar helyére a tűt, és állítsuk a gépet fagyasztó üzemmódba. Másszunk vissza a fürdőszobába, ahol szerény személyünknek köszönhetően egy kisebb jégpálya jött létre. Csalogassuk be az ajtó előtt álló őrköt egy piruettre, s hamarosan immár a lépcsőházban is közlekedhetünk.

A Wacme boxkesztyűvel garantáltak a csillagok.



elég ügyesek vagyunk, Drew végül egy láda dinamitot lovasít meg. Ismét a fürdőben töltjük tele vízzel a kannánkat, majd irány a konyha. Öntsük le a robotszakácsot a vízzel, így az megbénul, mi pedig elvehetünk egy pulykát. Töltsük meg dinamittal, majd a tűzhely ajtaját kinyitva gyűjtsük meg a kanócot. Gyorsan tegyük be az ebédet az ételliftbe, hogy a krokodilok még "melegében" fogyaszthassák el... Immár felmehetünk a kiégett társalgóba, ahonnan csupán a dákóra lesz szükségünk, aminek a végére tűzzük fel a páncélkesztyűt.

A lépcsőházban, a korláton lévő szoborfejekből még két

szemüveget. Ms. Fortune hipnotizálása így visszafele sül el, tehát parancsoljuk meg neki, hogy menjen ki, majd nyissa ki az ujjlenyomatazonosítást kérő másik zárat. Az ajtó Nefarious vezérlőtermébe nyílik, viszont nincs áram! Vizsgáljuk meg a panelt, és illeszk a kristályainkat a lyukakba úgy, hogy mindegyik villogjon. Ezután húzzuk meg a pulton a kart, és a kinyílt üvegajtó mögül vegyük ki a szerkezetet, amivel Drew majd visszajuthat a saját valóságába. Lépünk a zárt ajtó monitorához, s a kapcsolókat - sorban haladva - a következő állásba állítsuk: le, fel, fel, le. Eljutotunk hát a Malevolatorhoz most



Ms. Fortune varázstudománya visszafelé sül el.

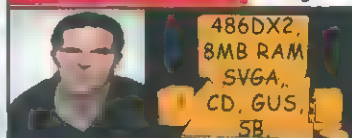
kristályt vehetünk ki, ám közülük csak a bal oldali szobor nyílik ki simán. Miután az első fejet kinyitottuk, nyomjuk be a szarvát, de ne lépünk oda rögtön a másik fejhez, hanem a légkondicionáló csatornáján jókora kerülőutat téve közelítsük meg. Így a szarv nem csúszik vissza, és kivehetjük az utolsó kristályt. Most menjünk a második emeleti ajtóhoz, amit az akváriumból kiemelt kulcs nyit. Itt a szekrény tetején lévő napszemüveg megszerzése lesz a dolgunk. A szekrényt ledöntve a szemüveg először a ventilátorra akad fel, majd ha azt a szekrény mögötti kapcsolóval megpróbáljuk leállítani, a tróféán akad meg. A tróféát a széket odatolva érhetjük el, ám ezután a hűsevő-növényhez pottyán a szemüveg. A hűsevő növényt a légyjelmezünkel ingereljük, s ezután már csak a gyönyörű vázát kell a kalapáccsal szétvernünk, hogy végül megkapjuk, amit akartunk.

A kastély legfelső szintjén a vasrács a nyitógombját a megmahinált dákóval érhetjük el. Ezután két biztonsági ajtóhoz kerülünk, ahol először is a héliumot letüdözve tévesszük meg a hangazonosítást kérő rendszert, és adjuk ki magunkat az egyik Csatlósnak, a nagydarab Lugnutnak. Ms. Fortune szobájába jutunk, akit mielőtt megközelítenénk, tegyük fel a nap-

már csak a Happy End (?) megtekintése van hátra, hogyan sikerül Drew-nak megmentenie Fluxot, majd hazajutnia, s milyen sikerrel jár másnap a főnökénél...

(Végezetül szeretnénk köszönetet mondani a Mixim Kft-nek a leírásban nyújtott segítségéért, ugyanis a Virgin ún. "kizárólagos" magyarországi forgalmazója két hét alatt sajnos egyetlen egy példányt sem volt képes biztosítani számunkra.)

teonstruck

Kiadja:  
Virgin486DX2,  
8MB RAM  
SVGA,  
CD, GUS,  
SB.L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

Ha felismered a humorját, a játékot a legújabb kiadásban is megkaphatod.

98%



Hát szeretettel köszöntök mindenkit első szereplésem alkalmával a derék Zolee örökében, ahol körülbelül most úgy érzem magam, mint mondjuk a Backstreet Boys, amikor a Nirvana-klubba megy éppen vendégszerepelni. Nem éppen kellemes ugyanis átvenni valakinek a helyét, akinek a neve az elmúlt 3-4 évben szinte egybeforrt az 576 Kbyte-tal. Gondolom kapok is érte majd hideget-meleget töledek, de vigasztaljon mindenkit a tudat, hogy nem én túrtam ki innen Zolee komát, hanem ő ajánlott maga helyett, mikor úgy döntött, hogy máshol képzelet el további életét. Szó se róla, kissé csuklottam, amikor egy füstös sörmérés mélyén, egy korsz Guinness kortyolgatva előtárta, hogy mi is lenne az "az életbe vágó fontosságú dolog", ami permanens telefonátgatásra készítette csekélyességem után. Enyhe megütközésemnek hangot is adtam egy frappáns találós kérdés formájában ("Te teljesen megbolondultál? MIERT PONT EN?!"), amire egy ugyancsak frappáns válasz érkezett ("Csak."). Ja, az más. Ez mindent megmagyaráz. Aztán persze elvállaltam a dolgot, hiszen maximum annyit történhet velem, hogy meglesse a Zolee Fan Club felbőszült tagsága. Vannak csúnyább halálnemek is... Bocsánat, hogy nem rögtön a bemutatkozással kezdtem, de valahogy azért csak illik megmagyaráznom, hogy ugyan miért is bók-lászok erre-felé. A nevem CoVboy. Igen, az. Az "ösellenség" - már legalábbis egyes emberek egykori véleménye szerint. Eddig alkalomadtán egy másik, hasonló témájú újságnal rontottam a levegőt, mostanától viszont egy hosszabb időre ide helyeztem át a HQ-mat. Ha valaki esetleg már ismerne, annak őszinte részvétem, ismeretlen leendő ismerőseimnek viszont szeretnék néhány dolgot előrebecsítani. Nem akarom és nem is fogom Zolee mester stílusát utánézni, mert az úgysem nagyon menne. Van nekem sajátom is, ami ugyan alkalmasint kicsit vitriolosabb, mint az övé volt, de azért remélhetőleg elfogadjátok. Az újság jövőbeni arculatában ugyan tervezek néhány változást, de mivel ezeket 'a minimum a maximum'-alapon óhajtom végrehajtani, mindegyképpen szükségem lesz arra, hogy feltárjátok véleményeteket az 576 ügyes-bajos dolgaival kapcsolatban. Ennek első menetét a következő számban megjelenő kis kérdőívben tudom elképzelni, a továbbiakat pedig úgy, hogy a jövőben is folytatjátok a kritikus levelek küldözgetését. Az se baj, ha ezekben melegebb éghajlatra zavartok - azt így tévív idején jókívánságnak fogom fel.

Gondolom magától értetődik, hogy Zolee múltkorai számban el-

hangzott hatyúdala után az 576-postaláda dugig volt a távozásával kapcsolatos hozzászólásokkal. Mivel ezek stílusra meglehetősen változó volt, csináltam egy kis összeállítást belőlük (nem kizárt, hogy Megapok 7 néven CD-n is kiadjuk):

### A belenyugvó

Egy cseppfolyós öntetet kiengedő olvasó VÉLEMÉNYE:

Zolee Zolee Zolee! Hát nem hallod a szíre-nákat? Nem hallod azt az egetverő kiáltást a nép felől, amely arra kéri, hogy maradj!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! (Úristen ilyen költői mondatom még sosem volt.) Mit hallok? Jön az aszony és a gyer(m)ek? Nem lesz ez emígyen jó! Jó az anyós, és kívágja az 586-osodából azt a maradék 5 Gigát is. A világért se értd félre, amit most mondtam, de értd meg, szükségünk van rád! Zárójelben megírtam, hogy el akarsz menni, hisz nekem se lenne kedvem egész nap az újságot bolházni, s tótott szájjal nézni, hogy szalasztok el egy csajt a másik után. (Valami azt súgja, hogy Zolee-né, inkább az újságbolházást támogattá.) Azért vetemedtem ennek az irománynak a megírására, hogy lásd mennyire nagy híveid vagyunk. (Azért írok többes számban, mert van egy pár zsebkendőbe-tyár itt mögöttem, akik már vagy 20 csomag Nárciszt juttattak a szemébe, mert nem bírják ezt a csapást.) Ha török, ha szakad, a kedvedért tisztelni fogom az anyósd is, de 1 Gigától ne engedj többet. (Csatlakozom. En sem adnám azt az egy gigátom semmiért!) A leendő vagy levő feleségednek és gyermeke(i)dnak hódolatom, rokonságnak pussz és cupp, neked pedig csak egy boldog új évet kívánhatok, mert szerintem szilárdan elköltözt magad arra, hogy nem térsz vissza soha! Hát akkor viszlát and may the force be with you!!!

Nortonos üdvözléssel: Norton Conräd

### A dühös

576 k-byte

Gondolom tudják, mért írom a levelem. Engem nem tud érdekelni az, hogy önök küldték el Zoleet, vagy önként ment el az újságtól, de személynéki hiányában az újság ugyanazza a sivataggá válik, mint amilyen volt (ld. utolsó Csevegő utolsó oszlop). Akármint is írt, akárcik is találta ki a Csevegőt, tökmindegy ki volt az, a neve felesébe merült, csak egy valakinek a neve maradt meg mindenki emlékezetében a Csevegő kapcsán, és ez a név nem más, mint Zolee. Szerintem ő még a CoV Cowboyán is túltett. (Nocsak. Hát az meg ki a szősz lehet?! Vagy netán a jövőbe látsz?) Eddig az 576 Kbyte-ot az alábbiakért vettem:

1. Csevegő.
2. Zolee játékleírásai.
3. További játékleírások. Ezentúl ha esetleg venni fogom a lapot, az alábbiakért fogom venni:
  1. PC-játékleírás.
  2. További játékgépek játékaiknak leírásai.
  3. Martin-féle dumák. (Touchél Én is most tervezek egy ilyen rovatot, ami jelen pillanatban a 'Nyomdahi-ba' munkanevet viseli.)
  4. Piktogramok by olvasók.
  5. Reklámok. (Még egy találat! Legfontosabb változtatásom az lesz,

hogy minimum 40 oldalra fogom emelni a reklámok számát. Mint látható, roppant olvasócentrikus vagyok...)

Ez a levél nem azért jött létre, hogy berak-ják, hanem azért, hogy elolvassák. A levél a Csevegő HELYERE és nem a Csevegőnek van címezve, mivel az én és az ismerőseim közül még legalább 30 gyerek szerint a régi, igazi Csevegő nem létezik többé. Ha valaki mégis megpróbálná feleleszteni a régi Zolee Csevegő hagyományait, az megérdemli a legnagyobb kinnal járó halált is. (Ajaj! Ugy tűnik, én is a jövőbe látok...) De mivel szerintem Önök közt nincsen olyan ember, akinek az IQ-ja az 50-et sem éri el, nem próbálják meg feleleszteni a feleleszthetlent.

En ebbe természetesen nem szólhatok bele, de ajánlom, hogy ha lesz is a jövőben levelező melléklete a lapnak, annak ne legyen a címe Csevegő. (Mivel más alternatívát nem kínálál, mégis marad a jól bevált cím.) Szerintem ezzel a lépéssel elvesztenének 16.000 olvasót és visszanyeremnek olyan 2-3 ezret, amelyet elvesztettetek. (Az nem jó arány. Akkor viszont azonnali hatállyal átkeresztelem Csevegő-re.) Végül egy esetleg felmerülő kérdésre a válasz: Hogy miért idézek ennyit Zolee-től? Mert ő egy olyan ember VOLT, akitől lehetett idézni. S miért csak volt? Mert ő ezentúl nem Zolee, csak egy hétköznapi nyárspolgár, akit Áprili Zoltánnak hívnak.

Tihanyi Tibor, Ajka

### A megártó

Amikor a Computer Karácsonyan megvettem tőled az újságot, még nem tudtam a tartalmáról. Hazamenve egyből a Csevegő-höz lapoztam (mindig itt kezdem, az adja meg a hangulatot), és elsőömyedve olvastam az ott leírtakat. Első benyomásom az volt, hogy te szemét, hogy teheted ezt, tűnj a fenébe, elárusod az újságot, ami mellesleg az életed. Legalábbis az volt. Idáig.

15 perccel később már értettelek, felfogtam. Amögött a szerény/gondterhelt/aran-nyos/legtöbbször vidám arc mögött egy felöltött van. Egy ember, akinek valószínűleg élete legnagyobb döntését kellett meghoznia. Egy korszak ezzel lezárult. 7 év után elvált az újságtól. Valószínűleg a 16e. emberből 10 gyászol/szid/örül, és majd fogad kapni a hülyébbnél hülyébb, primitív leveleket. Nem irigyellek.

Nem kérdezem meg, hogy miért és nem fogom kikönyörögni, hogy ne menj el. A TE döntésed, a te életed. Ha te így látod jó-nak, akkor így a helyes. Sok szerencsét kívánok az eljövendő esküvőhöz, gyerek-gazdag élet, jó bulizást, és remélem, hogy látom még a nevedet alsó indexben egy cikk alatt. Ezzel a levéllel szeretnék el-búcsúzni tőled, és bár valószínűleg te nem emlékszel rám, én mindig emlékezni fogok rád. Te vagy az, aki az újságon keresztül mindenki barátja vagy, voltál.

(A francbal Nem találok a borítékot. Rend a lelke mindennek, nem lesz név. Bocsánat.)

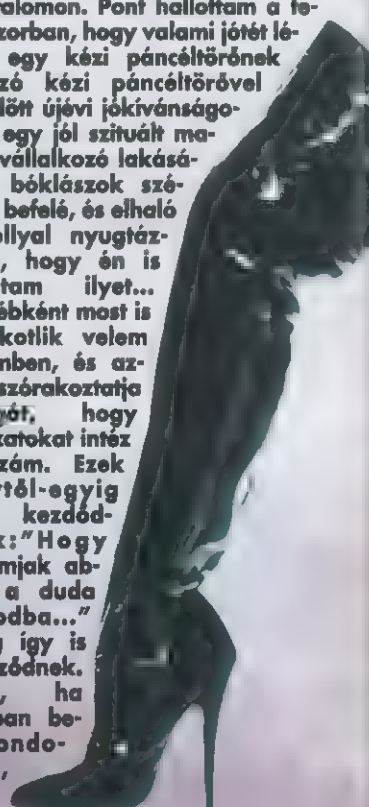
Ez a három kis opusz természetesen csak töredéke a Zolee távozását kommentáló levéláradatnak, de mivel még akad egyéb téma is erre a hónapra, csak ezek fértek be ide. Morzsoljuk el tehát az

utolsó könnycseppet is szemünk sarkában, kívánjunk a Mesternek további sok sikert a nagybetűs Életben - mi pedig az örök emlé-kő Merkur Frédi jótanácsát követve ("The show must go on") lép-jünk tovább következő témánkra, amely szintén egy bizonyos személyhez kötődik.

### MESE A TÉKOZLÓ FIÚRÓL

Akad még itt az 576-ban egy fi-gura, akinek a neve legalább annyiszor szerepel a levelekben, mint mondjuk Zolee-é, attól füg-

getlenül, hogy momentán éppen "el van menve". (Szépen, jól, ma-gyarul.) Gondolom ki nem fogjátok találni, hogy egy Martin nevű illetőről van szó. Róla kissé ve-gyesebbek a vélemények, mint ex-főszerekesztőnkéről: az MKK (Martin Kedvelők Köre) ódákat zeng róla és mielőbbi visszacsábí-tását szorgalmazza, az AML (Anti-Martin Liga) pedig a pokolba kí-vánja azt a hólyagot. Előbbiek megnyugtatóra közlöm, hogy nekem abszolút nem tűnik úgy, mintha el lenne menve. Itt tölti az egész napját és a telefonon ül. Öt-percenként keresik bársonyos női hangok, akiknek vagy fél órányi édes csacska-ságot susog a kagy-lóba. (Bár nekem gyanús a dolog: szerintem csak egy magnó hivo-gatja. Mindegy, azért mindig ordítok, hogy 'most ez a vörös, a szőke, vagy a barna?!') Jön-meg, eltűntet pár CD-t, rendez-kedik. Múltkor rendet rakott az asztalomon. Pont hallottam a te-levizorban, hogy valami jótét lé-lek egy kézi páncéltörőnek látszó kézi páncéltörővel küldött újr-évi jókívánságo-kat egy jól szituált ma-gánvállalkozó lakásá-ba; bók-lászok szé-pen befelé, és elhaló sikollyal nyugtáztam, hogy én is kaptam ilyen... Egyébként most is itt kotlik velem szemben, és az-zal szórakoztatja magát, hogy szózatokat intéz hozzám. Ezek egytől-egyig így kezdőd-nek: "Hogy nyomjak ab-ba a dudu orrod-ba..." Meg így is végződnek. (Sőt, ha jobban be-legondol-ok,





tulajdonképpen a szövegek közepé is ebből áll.) Ha úgy érzi, hogy kezd sablonossá válni, átmenetileg témát vált. Például iktatnám legutóbbi eszmecsereket:

- Te cOvBOY (a Shiftikkel élőszóban is hadilábon áll), tudod min gondolkodom 2-3 éve?
- Bocsánat, nem értettem az ígét: mit csinálsz te?
- Mondom...
- Aha. Martin Sapiens. Na min?
- Hogy miért nem jelenik meg egy jó játék 2-3 éve.

A fent említett AML egyik prominens tagja lehet Molnár Ferenc Budapestről, akitől az alábbi idézett származik: "Ne értek félre, a tisztelet nem ugyanazt jelenti, hogy pélt tisztelettel beszélék egy ilyen minden játékot végig-

Nem jössz vissza, Martin?

játszó vén rókaról (mondjuk biztos nem Fox Mulderre kell gondolni) vagy szobrot állított neki és nehéz óráimban hozzá imádkozom (á la Martin). Ha nálatok ez jelenti a tiszteletet, akkor igenis én nem tisztelem őket. A(z) (ön)dicséret, a valóság eltűzése (izmos, megpörkölt karok, izompóló, mely úgy lebeg a szélben, akár a Szupermanus kámszája, satöbbi) és valakinek a megbecsülése nem egy és ugyanaz."

Aha. Ha jól emlékszem, ezt nem a Martin írta magáról, meg egyébként is régi trükk. Nem árt tartani egy újságnál egy kabalafigurát, aki körül mindig történik valami - aztán ha épp nem jut semmi más az eszünkbe, akkor elő lehet húzni a kalapból. Én ott "máshol" egy kövér udvari bolondot használtam erre a célra, Zolee pedig fabrikált egy "élő legendát". Csizma koppan, tetkó villan, borszag terjeng... - hát megfűdtem, amikor ezt olvastam ott a távolban! Viszont nem hiszem, hogy Martin különösebben igényelte volna ezt a sztárolást, különösen azért nem, mert az itt jövő-menő emberek ebből adódó olcsó szöveccel szórakoztatják a k-un-ta-

la n (halott legenda, élő legenda, le a gen-dával, stb.). Biztos vannak előnyös oldalai (például dudorra van), de azért egy kicsit túl lett ez a dolog húzva. Mellesleg megjegyezném, hogy a múltkor nagy eső esett, és a tetkójáról kiderült, hogy lemosható. Van még két kritikus levéle is, ami a tervezett újtásaim kapcsán még mindenképpen ide kívánczik: Mindenekelőtt leszögezem, hogy ez egy kritika lesz. Szerintem az újság színvonalát sokat romlott. (Na hallod! Engem vettek ide...) Mármint nem a színekre célzom, mert

ebből a szempontból tökéletes. A tisztelt számítógép-tulajdonos (C64, Amiga, PC) megveszi drága pénzért ezt az újságnak nevezett WC-tekerest, kinyitja, beleolvas, és messzire elhajtaná, ha nem fizetett volna érte. Akarjátok tudni, hogy miért? Nem is tudom, lehet, hogy azért, mert tele van konzollal. Az újságban 35 leírás, ismertető, stb. közül kb. 11 PSX-es, 10 Saturnos, 6 PC-s, 2 Amigás, 1 C64-es és 5 egyéb konzolos. Ez gyalázat!!! Több oldalt kell a PC-nek szentelni. Minden olvasó piszkál benneteket a rövid ismertetők és leírások miatt. Jó-jó egy oldalt betölt, de mi van azon az oldalon? Gigantikus képek, melynek semmi jelentősége sincs, 3 méteres betűk kétnyelvű árnyékkal. Ha mondjuk kisebb képek lennének fontos mondanivalóval, továbbá kisebb betűk állnának ott, akkor szerintem kevesebb kritikát kapnátok. Nagyon jó volna, ha valami CD-t is felbőgögnének már nekünk. A harmadik dolog a Cinkelt Lapok: már megint mi ez?! Belenézek, és azt látom, hogy a 15 kódból kb. 3 van PC-re. Nekem ez a véleményem az újságokról. A levelet esetleg rakd be a Csevegőbe, ha úgy érzed, van mondanivalója. Üdvözléssel: The Pirate.

Mindenekelőtt leszögezem, hogy az 576 higiéniai célokra történő alkalmazása nem javasolt, ha másért nem, hát azért, mert papírjának sajátos minősége miatt ezt a feladatot csak igen alacsony határfokkal képes ellátni. A tartalmi igényeket kérik a jövő hónapban bejelenteni, hiszen a Nagy Közvéleménykutató Hadratom egyik sarkalatos pontja értelemszerűen az általános igényelt arány belövése lesz. (Mondjuk egy PC-t nyilván nem hoz lázba egy PSX-leírás, tehát ebben valószínűleg kompromisszum fog születni.) Pár felvett dologról viszont már most megígérhetek: a képek száma és mérete már a jövő hónaptól csökkenni fog a szöveg javára. Én is inkább szövegcentrikus vagyok. CD-ügy: pontosan azzal a találós kérdéssel kezdem vizitemet a Zsoltnál, hogy mikor szülnék CD-t. Szóval 576 MegaCD lesz, lesz, lesz! Az sem kizárt, hogy hibrid. (Olyan szegény még sosem voltam, hogy igényem se tudjak...) A „felbőgögről” annyit, hogy már most elkezdünk kérődzni rajta, de azt viszont nem tudom garantálni, hogy az előállítás anyagcsere folyamatok melléközöngéitől lesz hangos. (Kívánságra persze az is megoldható...)

Nem vagyok rendszeres olvasója a lapotoknak, de sokszor megveszem. A lap szerintem rúlez, egész jó a design és a cikkek esetenként egészen kiválóak. Gondolom, most nem értd, hogy ha tetszik a lap, miért nem vagyok rendszeres olvasótok. Az ok egyszerű. Én (és sok barátom is így van ezzel) egy kicsit keserű szájjal lapozgatom át az újságot. Valami hiányzik, hogy tényleg a "számítógépesek bibliája" legyen az 576 Kbyte. Ha csak a játékleírásokat tekintjük, jogosan pályázhattok a kitüntető címre, de az érem másik oldalán a PC nyúj-

totta másik lehetőségek, a programozás és a felhasználói ismeretek állnak, hogy hardware-ről már ne is ejtsünk szót. Félre ne érts, nem nagy lélegzetvételű, terjedelmes és aprólékos, oldalalanki kiterjedő cikket várunk (arra ott van a PC World vagy a Computer Panoráma), erről szó sincs! Amit én és még szerintem sokan mások is szívesen fogadnának, az nem más, mint egy kis segítség. Néhány trükk, info, amellyel tudásunkat csiszolhatjuk, néhány felhasználói programot illetően (Lightwave 5.0, 3D Studio Max, stb.), vagy segítő jobb, néhány jó tanács azoknak, akik most teszik meg első lépéseiket a PC csodálatos világában, illetve gépet szándékoznak venni. Hidd el, elkelle a segítség, bizonyára sok új olvasóval bővílné táborotok azok köréből, akik hozzám hasonlóan kicsit mélyebben is foglalkoznak a számítógéppel. Tisztelettel: Soma

Uhüm. Nem rossz ötlet. Én is el tudnék képzelni egy PC Formát-szerű 576-ot egy olyan 2-300 oldalal, ami mindennel foglalkozik a játékleírásoktól kezdve a hardver-tesztetek át a felhasználói programokig, és mindenki megtalálhatja a szívének kedves témát. Csak ez sajnos ebben az országban az ismert okok miatt nem megvalósítható. Mivel momentán nem áll szándékunkban árat emelni, egy ilyen tartalmi változás csak a jelenleg meglévő oldalak rovására történhetne. Személy szerint én szívesen írogatnék oldalakat a kis kedvenceimről (Photoshop 4.0, PageMaker 6.5, stb.) - de nekem valami azt súgja, ha megpróbálnám, menthetetlenül elsodorna a népharag. Egyébként sem tartom szerencsés ötletnek Lightwave-bonyolultságú programokkal 1-2 oldalon foglalkozni, még akár trükkök szintjén sem - arra sokkal célszerűbb egy csinos kis könyv nyújtotta terjedelem. Ismertetőköt esetleg lehetne fabrikálni felhasználói szoftverekről, de nem hinném, hogy okos dolog lenne beugranunk egy olyan partiba, ahol már egyébként is túlteng a konkurrencia. Vannak ugyebár a méjszakmaji újságok, akik a játékokon kívül mindenre foglalkoznak, ami PC. Aztán van 3-4 hibrid, amik zatyulják a játékokat a felhasználói ügyekkel (ez elég szerencsétlen megoldás, mert az egyik téma mindig elveszi a másik elől a helyet). Végül pedig van az 576, amitől "csak" egy dolgot kap az olvasó, de azt csőstül: játékot. Szerintem ez így is fog maradni. (Ami nem jelenti azt, hogy ha valakinek szakmai problémája akad, ne próbálnánk segíteni rajta, ha tudunk. De csak levélben, és nem az újság hasábjain.)

Ennyi volt a mai napra rendelt adag. Remélem mindenki különösebb megrázkódtatás nélkül átvészelte szerény személyemet, és a jövőben is kellemesen fogunk együtt szórakozni ebben a nagy, 576 Kbyte nevű buliban. Februárig pusszantok mindenkit, éljenek a csajok és kösz a figyelmet.



- Gratulállok. Majd tájékoztass az eredményről.  
- Hogy nyomjam a stb.  
Úgy tűnik, nemcsak nekem tűnt fel, hogy tiszta Martin az egész helyiség, mert rámszóltak, hogy adjak neki valamilyen munkát. (Most már tudom, hogy porszívóznai nem szeret.) Mindenesetre megkezdtem a visszacsábítási hadműveletet, mert a nép hangja Isten hangja. Ennek első lépése jelen Csevegő dekorációja, ami újkorában egy Battlecruiser 3000AD reklám volt, de én jelentősen feljavítottam. A hölgy természetesen élőben is előadta a számát. Azóta Martin nem láttam. Azt üzenté, gyengédkedik. Biztos náthás. Hogy nyomjam a duda orrába!



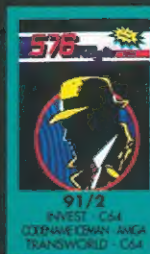
0661



90/4  
SECURITY ALERT - C64  
INDIANA J. 3 - AMIGA  
TUSKER - C64



90/5  
PROJECT FREESTAR - C64  
RED STORM RISING - AMIGA  
UNREAL - AMIGA

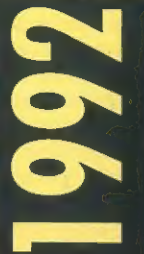


91/2  
INVEST - C64  
COORNAWICEMAN - AMIGA  
TRANSWORLD - C64

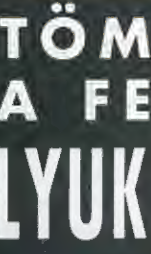
# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?



92/9  
SPIRIT OF ADVENT - AMIGA  
SPACE QUEST 4 - PC  
INDIANE J. 4 - PC



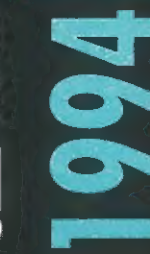
92/10  
TOTAL  
TOMMY  
MAXIMUM  
100%  
100%  
100%



92/11  
COLONIZATION - PC  
UNIVERSE - AMIGA  
LORDS OF REALM - PC



92/12  
94/5  
UFO - PC  
LEGACY OF SOULS - AMIGA  
BENEATH A STEEL SKY - PC



92/13  
94/10  
COLONIZATION - PC  
UNIVERSE - AMIGA  
LORDS OF REALM - PC



92/14  
94/10  
COLONIZATION - PC  
UNIVERSE - AMIGA  
LORDS OF REALM - PC



92/15  
94/10  
COLONIZATION - PC  
UNIVERSE - AMIGA  
LORDS OF REALM - PC



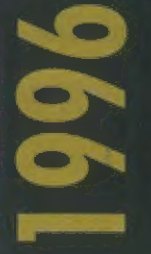
92/16  
94/10  
COLONIZATION - PC  
UNIVERSE - AMIGA  
LORDS OF REALM - PC



92/17  
94/10  
COLONIZATION - PC  
UNIVERSE - AMIGA  
LORDS OF REALM - PC



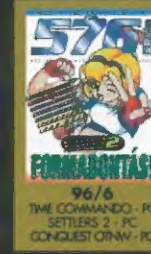
92/18  
94/10  
COLONIZATION - PC  
UNIVERSE - AMIGA  
LORDS OF REALM - PC



92/19  
94/10  
COLONIZATION - PC  
UNIVERSE - AMIGA  
LORDS OF REALM - PC



92/20  
94/10  
COLONIZATION - PC  
UNIVERSE - AMIGA  
LORDS OF REALM - PC



92/21  
94/10  
COLONIZATION - PC  
UNIVERSE - AMIGA  
LORDS OF REALM - PC



92/22  
94/10  
COLONIZATION - PC  
UNIVERSE - AMIGA  
LORDS OF REALM - PC

## KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.

## LEGÚJABB AKCIÓINK:

az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba ird be: "REGI SZÁMOK!"

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-
90/7.	79,-				218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-
					218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-
						95/9.	318,-	96/9.	318,-
						95/10.	318,-	96/10.	318,-
						95/11.	318,-	96/11.	318,-
						95/12.	318,-	96/12.	318,-

**Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.**



## APRÓHIRDETÉSEK

### AMIGA KINÁL

Amiga1200-as tartozékaival eladó, monitor, ideű drive, nyomtató, 200 db lemez, joy, mouse, szakkönyvek. Érd.: P.Nagy Imre 4220 Hajdúbosszörény, Kemény J. krt. 52.

2D32-es játékok eladók. Pl: Microcosm, AB3D, Ily: Amiga1200 gépkönyvet vennék! Tel.: /57/161-084

A1200 gazdát keres. Van hozzá: 210 HDD, hangdigi, midi interface, joy, 150 lemez, egér, könyv. Ár: 70000 Ft. Érd.: Szűcs László, 269-9043 (9-16-ig)

1 éves A500 (1 MB) eladó. Új trató + TV mod-látor + 250 lemez (ebből pár eredeti), lemez-antók + video streamer + könyvek és még sok kiegészítő. 50000 Ft. A kiegészítő külön is megvásárolható. Érdeklődni: 37-368-366 Erdélyi Gergő

### C64 KINÁL

C64 eladó + 1541-II. floppy + színes monitor + 10 lemez tele játékokkal! Irányár: 17.500 Ft. Érdeklődni: 06-22-333-456 Simon Pál keresd

Eladó egy C64 + magnó + floppy + joy + programok + cartridge. Ár: 8000 Ft. Tel.: 2-175-197 délután!

### PC KINÁL

Eladom: Caesar2 PC CD-s játékomat. Jelenkezés: csak november 4-től. Nev: Ily: Acs László. Cím: 1158 Bp., Dregelyvár u. 46. Tel.: 272-33-54 Irányár: 7500 Ft.

Eladó: 486 DX4-es alaplap, 100 MHz Intel proc, SB 2.0 hangkártya, S3 Trio32 + 1 MB RAM, egyben-külön. Ily: Acs László. Tel.: 272-33-54. Cím: 1158 Bp., Dregelyvár u. 46. Jelenkezés: csak november 4-től.

2D-s játékaikat (Ortex II, Nova Storm, Cyclones, Ily: olcsón eladnám vagy cserélném. Több átlak vásárlása esetén kedvezmény! Érd: Feinhardt Ádám (74) 495-262

Sürgősen eladó Cybermax2 típusú virtuális esak eljes tartozékkal. Irányár: 90000Ft. Ha sikerül elkeltetnem érdeklődésed, hívj a 2577578-as számom este.

486 DX-33 PC, 8 MB RAM, 5.25 FDD, monoherc. monitor, 30 MB HDD. Ár megegyezés szerint. Tel.: 420-43-38

Eladom Nuke II CD-met. Érdeklődj a 1154871-es számon 17 óra után.

### EGYÉB KERES

Jó állapotban lévő SEGA MD-1 és játékokat vásárolnék, illetve cserélnék. Székely Gyula Debrecen Apafia 14, 4002, Pf.: 2649.

SNES-re Mortal K 1 programot keresek. Halmos Zoltán: 62-421-461

### EGYÉB KINÁL

Eladó Commodore 1048-as színes monitor C64-re vagy Amiga számítógéphez. Irányár: 20.000.- Ft. Érd.: Tel.: 419-4117

Eladó egy 2 hónapos SEGA Saturn 1 db játékkal (Guardian Heroes) + 2 db joy. Érdeklődni lehet a 310-32-47-es telefonszámon 17 óra után.

Sürgősen eladó SEGA Master System + 1 db control pad + 5 db játék (Sonic2, Chaos Castle of Illusion, Wonder Boy in MonsterLand, Thunder Blade) Irányár: 12e Ft. 1118 Tözkö u. 4. 8/33. Tel.: 246-05-77 (5 óra után) Solyom Lajos

Eladó SEGA MD + 3 db joypad (1 db 6 gombos) + 1 játék Columns + 1 db SNES joypad. Ár: 12e Ft + 2e Ft a SNES joypad. Érdeklődni : Tel.: 62/320-750

Eladó SEGA MD-ra MK3 8000 Ft és Super Street Fighter2 6000 Ft, eladó még egy NES + 4 joy + 4 joy-os elosztó + 3 játék: 6000 Ft vagy GameBoy-ra cserélhető. Tel.: 160-12-73

Eladó SEGA MDII. + 3 joy + 3 játék. A játék: Mortal Kombatt. Érd.: 06-56-350-500

Eladók a következő MD játékok: Eswat, Robocop VS. Term, Aladdin, Mortal 2-3, Nigel Mansell Indy, Ferrari Grand P, Pit Fighter, stb. Érd.: 62-363-345

Eladók: SNES alappgép-11000Ft, SMW-3000Ft, Mario All Stars, Animaniacs, Dragon5-3500Ft, Chuck Rock adapter-4000Ft, SSF2-4500Ft, Donkey Kong C2-6000Ft, Action Pad-1500Ft, PSX csere érdekel! Tel.: (44)311-605 Jancsi

Eladó SNES-re: Stargate 4500, Birodalom v. 4500, Killer I. 7000, MK3 8000, DK Country 7500, DK Country2 10000 Ft. Érd.: Telefonon: 06-37-301-113 Név: Farkas Kálmán

SNES-re eladó: Wolf3D, MK1, Starwing, SimCity, Doom, Lammings2, Mario All Stars, WWF Raw, Stunt Race FX, Killer Instinct, Mario Paint, Super GameBoy. Tel.: 46-391-827

Eladó 1 db SNES játék Sup.Battle Tank II. 2000 Ft + 1 db SMD II. játék NHL Hockey 96' 3000 Ft! Érd.: 285-50-99 este 6h után Tibi keresd. 8000 Ft árengedmény!

Eladó SEGA MD2 + 2 db 3 gombos + 2 db 6 gombos joy + 10 db játék. Ár: 55.000 Ft. Cím: Horváth Zsolt Vél, Damjanich u. 79. Tel.: 06-22-243-159 Érd.: 18 h után.

SEGA MD kazetták olcsón eladók: Sonic2, Terminator2, Flashback, Beavis & Butthead. Tel.: 420-43-38

Eladó SNES-re: Toy Story, Mortal K 2-3, Doom, Donkey Kong2, mind 8000 Ft-ért, Turtles4, 6000 Ft-ért. Tel.: 42/208-350 Érdeklődni 15 órától

Eladó SNES + 1 db joy + 2 db játék: DKC2, Killer I. Érdeklődni: 06-24-490-716 Dunaharaszti, Bercsényi u. 3. 2330 este 6 után

Eladó Super Nintendo + 2 joy + 2 játék: Super Mario World, GPI motoros szimulátor. Érdeklődni: 06/57404-284-es telefonon. Irányár: 22.000 Ft.

MD + 6 játék (MKII, 3) és GG + 3 játék eladó vagy egyben Sony PSX-re cserélhető. Érd.: Tel.: 95/320-928-as tel.számom és Sárvaron, Vörösmarty u. 8-ban, csak du.

Eladó GB-ra: 4000 Ft/db újonnan: Judge Dredd, Terminator, Tetris, Earthworm Jim, Spiderman, Castlevania, Burai Fighter. Tel.: (27) 341-776 Péter 16-20 óráig

Eladó SNES + 12 kazetta (Pl: Doom, Batman Forever) + USA konv. egyben v. darabonként, valamint 2 db RGB Stereo color monitor. Ár: 25000 Ft. Tel.: 2622150 Cím: Bp.XVIII. Főszér 18

Eladó 6 MD játék (pl: VR: 7000Ft, Shaq-Fu 6000Ft, NHL 96 9000Ft, BoggerMann 5500Ft, B.Frenzy 600Ft, Shinobi3 3000Ft) + 1 GameGear program: WWF 3000Ft-ért. Tel.: 228-2193 H-V-ig

Eladó SMD II-re FIFA 96: 9500 Ft. Érd.: Ficsor Gábor 5213 Fegyvernek, Ady Endre út 36. Tel.: 0656/481-128

Eladó SEGA Megadrive2 6játékkal + 2 joy-al. Tel.: 06-20-247-253

SNES + 1 joy és játékok eladók (pl: Mask, Jim2, Donkey2, Aladdin, Lion King, Pittall, Indiana Jones, Mickey Mouse 1,3 és Final Fight3, Power Rangers stb.Tel.: 06-60-342-108

Eladó egy SNES + 2 joy, 2 játék: Spiderman TV, Batman Returns. Irányár: 27ezer, Bartha Péter Tel.: 407-33-98

NES alappgép eladó 10000Ft. Játékok: Tetris, Reszkesetek betörők2, Turtles2, Kung Fu, Track & Field, The Newzealand Story, World Cup, Simons Quest 5000 Ft/db. Tel.: 06-20-266-406 Póhi Ákos

SNES-re eladó: FIFA 96, Demolition Man, Toy Story, NBA JAM. 8500Ft/db. Tel.: 06/20-266-406 Póhi Ákos

Olcsón eladó SEGA Saturn + controlpad + Arcade joystick + két program + konverter + két Total Saturn magazin CD-vel. Érdeklődni délutáni órákban 33/441-385,

Olcsón eladó egy SEGA MDII + 2 db játék (Jungle Strike, NHL 94). Érd.: Bernád Zsolt 2580859

SEGA GameGear + 4 db játék + adapter (garanciális). Ár: 20000 Ft. Tel.: 06-46-374-728

Eladó SMD-ra FIFA 95-7500Ft, Lion King-6500Ft, Star Trek (USA)-6500Ft, Sonic Spinball (USA)-5000Ft. Egyben 23000Ft. Balogh István 6900 Zalaegerszeg, Erkel u. 23/6.

SMD2 + 2 joy, 13 db játék (Mortal 1-3, Virtua Racing, Street Fighter2, FIFA Soccer, Aladdin, Jurassic P., Hockey, Arner2, Sonic2, Spinball, Burning Force) 65e Ft. Cím: Fenesi Péter 6800 Hódmezővásárhely, Boróka u. 11.

A Micro Machines 2-t GameBoy-ra elcserelném a Killer Instinct-re. Érd: Halter Gyuláné 06/29/343-739, 2360 Gyál, Erdősor u. 60.

Elcserelném: GameBoy + 4 játék + nagylítót egy GameGear + 2-3 játékra. Hívj, megegyezünk. Tel.: 32-63-783 Cím: Bp.III., Repkény u. 6. 1023 Acssády Soma (16-20 óráig)

## Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjaink:

**negyed évre: 850,-  
fél évre: 1.650,-  
egy évre: 3.200,-**

**Megrendeléseiteket pontos  
cím, név és időtartam  
megjelölésével várjuk  
az újság címére  
(1389 Budapest, Pf. 132).  
Természetesen az eddig  
kiadott klubkártyák továbbra  
is érvényesek.**

**Apróhirdetési díjaink  
1996. december 1-től  
az alábbiak szerint  
megváltoztak:**

**Magánszemélyeknek:**  
20 szóig 500.- Ft (áfával)  
minden további szó 20.- Ft  
(a név, cím, telefonszám  
1-1 szónak számít)  
**Közületeknek:**  
20 szóig 1000.- Ft (áfával)  
minden további szó 40.- Ft

**Kerjük a hirdetés szövegét  
nyomatott nagybetűvel írni.  
A régi apróhirdetési szelvények  
a továbbiakban nem érvényesek.**

Rendelési cím: Comgame Kft, 1389 Budapest, Postafiók 132.



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

## PC CD ROM

### JÁTÉKOK

100 AIRBORNE ACTION	1999	BLAKE STONE	2999
100 ARCADE ACTION	1999	BLOOD & MAGIC	HIVJ
100 BOARD & STRATEGY	1999	BLOODNET	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	BLOODWING	3999
100 FIGHTING ACTION	1999	BUGS	HIVJ
100 RACING ACTION	1999	BUREAU 13	3999
100 SPORTS ACTION	1999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
1000 GAMES ENCYC	2999	C&C WARCRAFT II TOOL	4999
11TH HOUR	HIVJ	CADILLACS DINOSAURS	4999
1942 PACIFIC AIR WAR G.	3999	CAPTAIN QUASAR	HIVJ
1944 ACROSS THE RHINE	3999	CAR & DRIVER	2999
7TH GUEST	HIVJ	CASINO & CARD GAMES	2999
ABC W. WORLD OF A.	10999	CENTRAL INTELLIGENCE	3999
ABSOLUTE PINBALL	9999	CHAOS CONTROL	3999
ABUSE	9999	CHRONICLES OF THE S.	9999
ACES OVER EUROPE	2999	CHRONOMASTER	4999
ADV. CIVILIZATION	9999	CIVILIZATION	3999
AFTERLIFE	5999	CIVILIZATION II	10999
AH40 KOREA MISSION DISK	7999	CLANDESTINE	11999
AIRBORNE RANGER	1999	COLONIZATION	3999
AL UNSER JH ARC. RACE	2999	COMANCHE 2.0	HIVJ
ALBION	9999	COMBAT CLASSICS 3	4999
ALEX D. PRO HOCKEY	3999	COMMANDER BLOOD	3999
ALIEN INCIDENT	7999	COMPL. DAVIS C. TENNIS	9999
ARCADE EXPLOSION	1999	CONQUERROR AD 1086	9999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	CREATURE SHOCK	3999
ARCHER MC. POOL	3999	CREATURES	9999
ARCHIBALD	5999	CRUSADER NO REGRET	9999
ARCHIMEDIAN DYNASTY	11999	CYBER MAGE	9999
ARMORED FIST	HIVJ	CYBER SPEED	4999
ASSAULT RIGS	4999	CYBERIA	4999
ATF	11999	CYBERIA 2	9999
BATTLE ACTION GAMES	2999	D	9999
BENEATH A STEEL SKY	3999	D1000	3999
BEST 3D GAMES	2999	DARK FORCES	4999
BEST GAMES OF 95	2999	DARKER	3999
BIG RED RACING	3999	DAWN PATROL	2999
BIRDS OF PREY	3999	DAY OF TENTACLE	HIVJ
BLACK KNIGHT	3999	DAYTONA	HIVJ

DEATH RALLY	HIVJ	FREDDY PHARKAS	3999
DESTRUCTION DERBY	4999	FRONT LINES	4999
DESTRUCTION DERBY 2 (MAGYAR LEÍRÁSSAL)	11999	FULL THROTTLE	4999
DIABLO	HIVJ	FUN PACK	2999
DID S VIRTUAL WORLDS	4999	FUN PACK 2	2999
DOWN IN THE DUMPS	HIVJ	FUN PACK 3	2999
DRAGONHEART	10999	GENEWARS	11999
DREAMWEB	3999	GRAND PRIX MANAGER	9999
DUKE NUKEM 2	2999	GRAND PRIX MANAGER 2 CE	12999
DUNE	2999	GREATEST HITS 94-95	1580
DUNE 2	3999	GUILTY	7999
DUNGEON MASTER II	3999	HAND OF FATE	4999
DUST	3999	HELLFIRE ZONE	3999
EARTH SIEGE	3999	HERETIC SHADOW D. S.	4999
ECSTASIA	4999	HEROES OF M. & M. 2	HIVJ
EF2000 EVOLUTION	11999	HEROES OF THE 357TH	2999
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		H OCTANE	3999
EF2000 TACTICOM	5999	HOOK+LEGEND OF KYR	4999
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		INCA	4999
EIGHT BALL DELUXE	2999	INDIANAPOLIS 500	2999
ELF	1999	INFERNO	3999
EMPIRE SOCCER	1999	INT. ATHLETICS	1999
ERASER TURNABOUT	HIVJ	INT. SOCCER	1999
EVOLUTION CIV. II DATA	4999	INT. TENNIS	1999
EXTRACTORS	7999	IRON ASSAULT	3999
EXTREME RISE OF TRIAD F117A	3999	JACK THE RIPPER	3999
F14 FLEET DEF. + SCEN.	2999	JAGGED ALLIANCE	7999
F15 STRIKE EAGLE III	3999	JOHNNY BAZOKATONE	3999
F22 LIGHTNING II	HIVJ	JUNGLE BOOK	8999
FIFA 97	11999	JUNGLE STRIKE	6999
FIFA 97	13000	KID S KIT 4-7	9999
FIFA INT. SOCCER	3999	KYRANDIA 3	HIVJ
FIRE FIGHT	9999	LABYRINTH OF TIME	3999
FLAIR RALLY CH SHIP	2999	LANDS OF LORE	4999
FLASHBACK	3999	LARRY 7	HIVJ
FOOTBALL GLORY	2999	LAST DYNASTY	6999
FORMULA 1 GP	3999	LAURA BOW 2	2999
FORMULA 1 GP 2 (MAGYAR LEÍRÁSSAL)	9999	LEGEND OF KYRANDIA	3999
FRANKENSTEIN	1999	LEMMINGS 3D	4999
		LINKS 386	3999
		LITTL. DIVIL	3999
		LODERUNNER	3999
		LORD OF THE REALMS II	HIVJ
		LORDS OF MIDNIGHT	5999
		LOST EDEN	3999

LOST FILES OF S. HOLMES	3999	PSYCHIC DETECTIVE	3999
LOTUS 3	1999	PSYCHO PINBALL	HIVJ
MAGIC CARPET	3999	PUSH OVER	1999
MAGIC CARPET 2	3999	PYROTECHNICA	3999
MAGIC CARPET DATA	4999	RAILROAD TYC. DELUXE	3999
MANAG SPORTS	3999	RAPTOR	2999
MANIC KARTS	3999	REBEL ASSAULT	4999
MASTER OF ORION II	11999	REPÜLÖ KASTELY	7499
MAXIMUM ROAD RACE	3999	RETRIBUTION	3999
MEGA GAMES	2999	RETURN FIRE	9999
MEGAPAK 6	9999	RIDDLE OF MASTER LU	4999
MICROCOSM	4999	RISE OF ROBOTS	7999
MONKEY ISLAND 1&2	4999	RISE OF TRIAD	3999
MORTAL COIL	3999	ROAD RASH	9999
MUPPETS INSIDE	7999	ROAD WARRIORS	2999
NASCAR	3999	SAM & MAX	3999
NASCAR + TRACK PACK	HIVJ	SEA LEGENDS	9999
NASCAR 2	HIVJ	SENSIBLE GOLF	3999
NASCAR TRACK PACK	4999	SETTLERS 2	HIVJ
NATO FIGHTERS	5999	SHADOW CASTER	7999
NAVY STRIKE	4999	SHAREWARE PACK	5999
NHL 97 HOCKEY	10999	SHERLOCK H. ROSE TATO	11999
NIGEL MANSELL W.CH.	1999	SHIVERS	9999
NIGEL MANSELL W.CH.	4999	SHOCK WAVE ASSAULT	3999
NOCTROPOLIS	3999	SILENT STEEL	3999
NOMAD	2999	SILVERLAD	3999
NORMALITY	4999	SIM CITY	3999
NOVASTORM	8999	SLEEPWALKER	1999
OFFENSIVE	4999	SPACE BUCKS	9999
OLYMPIC GAMES	9999	SPACE HULK	2999
OLYMPIC SOCCER 96	9999	SPACE QUEST 6	3999
OVERLORD	3999	SPECTRE VR	3999
PANDORA DIRECTIVE	11999	SPEED HASTE	4999
PANZER DRAGON	HIVJ	SPELLCASTING PARTY P.	3999
PATRICIAN	3999	STAR BALL	3999
PBA BOWLING	3999	STAR CONTROL 3	HIVJ
PHANTASMAORIA 2	HIVJ	STAR CRUSADER	3999
PINBALL 2000	2999	STARLORD	3999
PINBALL CONSTR. KIT	10999	STORM	9999
PIRATES GOLD	3999	STREET FIGHTER 2	3999
PIZZA TYCOON	3999	STRIKE	HIVJ
POWER CORR. & LIES	6999	STRIKE COMMANDER	3999
POWER DRIVE	6999	SUBWAR 2050 +SCEN.	4999
PRIVATEER	3999	SUMMER GAMES SEX	4999
PRO PINBALL - THE WEB	7999	SUPER CARS INT.	2999

SUPER KARTS	3999	VIRTUA COP	HIVJ
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	VIRTUA FIGHTER	9999
SYNDICATE WARS	10999	VIRTUAL KARTS	7999
SYSTEM SHOCK	2999	VIRTUAL SNOOKER	9999
SYSTEM SHOCK	7999	VODOO LONGUE	3999
TEAM F1	10999	VOLFIED & PIPE MANIA	1999
TERMINAL VELOCITY	3999	VOYEUR	3999
TERMINATOR SKY NET	HIVJ	WAR COLLEGE	3999
TFX	3999	WAR COMMAND EXPL	1999
THEXDER	3999	WARCRAFT	4999
THUNDER HAWK 2	3999	WARCRAFT 2 DELUXE	HIVJ
THUNDER HAWK 2	7999	WARWIND	HIVJ
TIE FIGHTER COLL. CD	4999	WHITE LINE COMPIL.	8999
TILT	3999	WING COMMANDER	2999
TILT	9999	WING COMMANDER III	4999
TIME GATE (MAGYAR LEÍRÁSSAL)	5999	WING COMMANDER IV (MAGYAR LEÍRÁSSAL)	9999
TOMB RAIDER	HIVJ	WINGS OF GLORY	5999
TOONSTRUCK	HIVJ	WIPEOUT	4999
TORINS PASSAGE	3999	WITCHAWEN	3999
TOSHINDEN	10999	WITCHAWEN II	3999
TOUCHE ADV. OF 5TH M. (MAGYAR LEÍRÁSSAL)	9999	WIZKID	1999
TRACK ATTACK	3999	WORMS	7999
TRANSPORT TYCOON	6999	WORMS UNITED	7999
TUNNEL B1 (MAGYAR LEÍRÁSSAL)	9999	WRATH OF GODS	6999
UFO ENEMY UNKNOWN	3999	X.COM UNKNOWN	9999
ULTIMATE SOCCER ENC.	9999	X WING COLLECTORS	4999
UNDER A KILLING MOON	3999	X WING COLLECTORS	9999
UNIVERSE	4999	XANTH	3999
US MARINE FIGHTERS	5999	Z	9999
USNF '97	HIVJ	ZEPELIN	3999
		ZONE RAIDERS	3999

### 1 + 5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999	GRAND PRIX CIRCUIT	1999
BLUES BROTHERS	1999	INT.ATHLETICS	1999
BOMBUZAL	1999	PREDATOR 2	1999
DELUX STRIP POKER	1999		

### 1 + 50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999	M1 TANK PLATOON	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999	SPECIAL FORCES	3999
GUNSHIP	3999	SUPER TETRIS	3999
KNIGHTS OF SKY	3999		

## VISZONTELEADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

## PC 3.5" LEMEZEZ

### JÁTÉKOK

ALL DOGS GO TO H.	1999	PEPPER S ADVENTURE	2999
ANC. ART OF WAR IN S.	4999	PINBALL DREAMS 2	3999
BATTLE ISLE DATA	3999	PIZZA TYCOON	4999
BREAKTHRU	3999	POWERMONGER	2999
COMANCHE	7999	PROJECT X	3999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	PYROTECHNICA	3499
CYBER RACE	3999	RAMPART	2999
DAEMONSGATE	3999	RAPTOR	2999
DARKER	6999	REALMS	2999
DARKSEED	4999	RETRIBUTION	3999
DAY OF TENTACLE	5999	RETURN OF PHANTOM	5999
DESCENT	3999	REX NEBULAR	4999
DREAMWEB	2999	RINGWORLD	3999
DUKE NUKEM 2	2999	SENSIBLE GOLF	7999
EARTH SIEGE	6999	SHADOW LANDS	2999
EL FISH	3999	SPECTRE VR	5999
EYE OF BEHOLDER 2	2999	STAR CONTROLL II	4999
F14 FLEET DEF. SCEN.	3999	STAR CRUSADER	5999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	STARLORD	3999
FLUX	2999	SUMMER CHALLENGE	2999
FREE DC	4499	SUPERSKI PRO	5999
GUILTY	3999	TEAM YANKEE	2999
GUNSHIP 2000	4999	TEST DRIVE 2	2999
HAND OF FATE - KYR 2	3999	THE CYCLES	2999
INDIANA J. DESK. ADV.	2999	TIE FIGHTER DEF.EMP.	3999
INFERNO	5999	TRANSPORT TYCOON W.E.	3999
JAGGED ALLIANCE	6999	ULTIMA VII	3999
LOW BLOW	2999	UNIVERSE	3999
MIDWINTER II	2499	WACKY WHEELS	2999
PACIFIC ISLAND	3499	WWF 2 EUROPEAN R.	2999
PATRICIAN	4999	X WING IMPERIAL PURS.	3999
PATRIOT	4999	ZEPELIN	3999



# 576 KByte shop

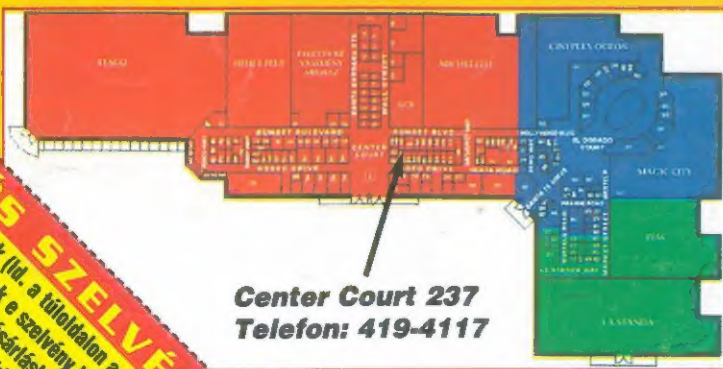
**HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**

**1137 BUDAPEST,  
POZSONYI U. 14.  
TEL.: 112-6415**

**9021 GYŐR,  
KIRÁLY U. 18.  
TEL.: (96)-322-151**



**Új boltunk  
nyílt a  
Pólus  
Centerben!**



**Center Court 237  
Telefon: 419-4117**

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
PC CD-ROM akciónk (ld. a tájékoztató a pirossal)  
Jelölt tételeket csak e szelvény bemutatá-  
sával érvényes. Vásárláskor hozd  
magaddal, vagy küldd el  
megrendeléseddel!

Akciót  
1997. február 15-ig  
érvényesítjük!